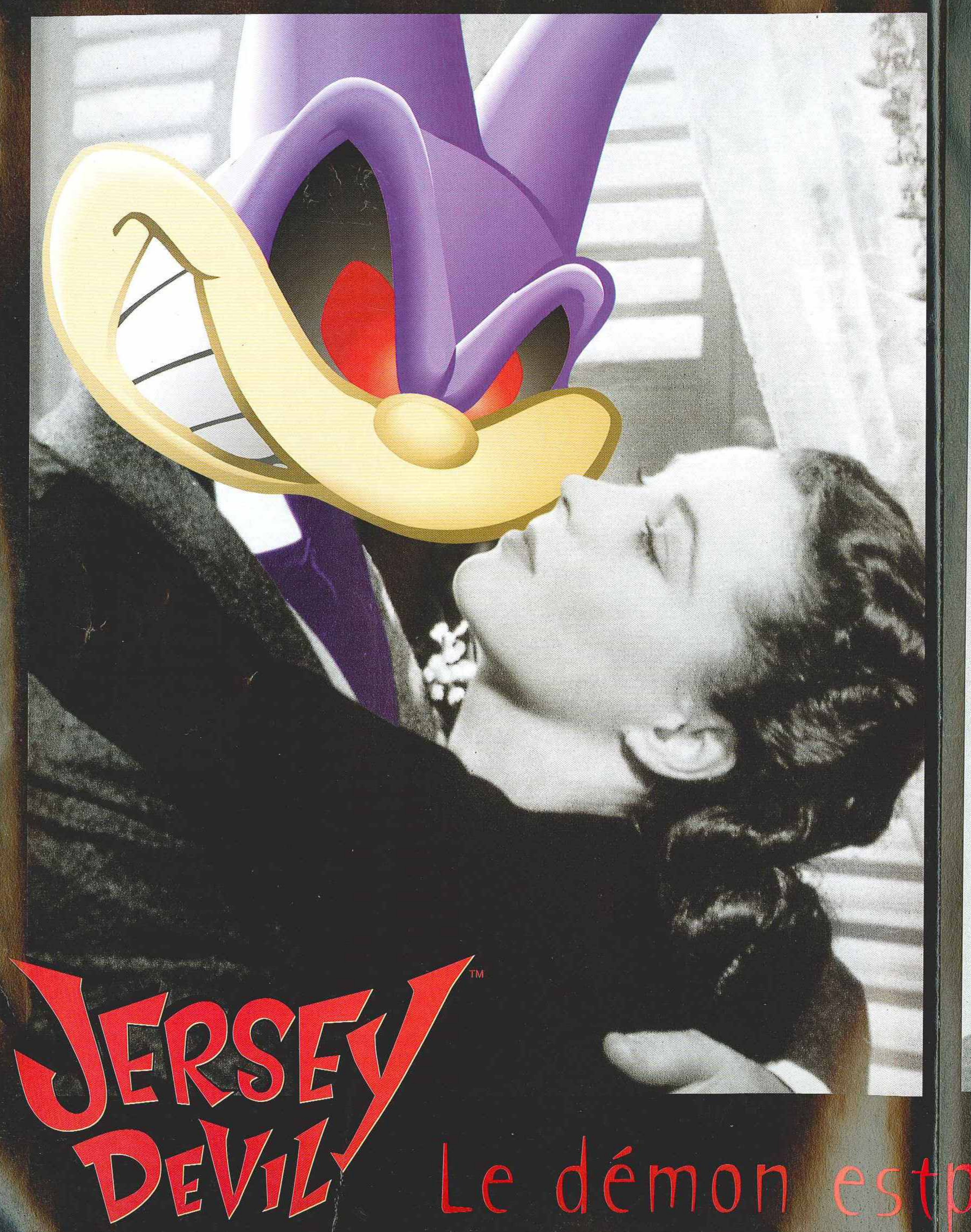

PlayStation
PlayStation
MAGAZINE
NUMÉRO 14 • NOVEMBRE 1997
7 jeux à découvrir sur le CD
Final Fantasy VII
EN FRANÇAIS !
L'insomnie vous guette
Une nuit en enfer...
Nightmare Creatures
PlayStation 2
Rêve ou réalité ?
Un CD de démos exceptionnel avec de la musique, des vidéos.
TOUT L'UNIVERS PLAYSTATION !
Final Fantasy VII (non-jouable)
Hercule (jouable)
Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable)
Test Drive 4 (jouable)
Ace Combat 2 (jouable)
Parappa the Rapper (jouable)
Deathtrap Dungeon (non-jouable)
T 6856 - 14 - 49,00 F
ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 14 • NOVEMBRE 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS


JERSEY DEVIL™
Le démon estpar



estpartout !
PlayStation
malofilm
interactive
ocean
Jersey Devil™ is a trademark of Megatoon Studios. © 1997 Malofilm Interactive © 1997 Ocean Software Limited
" " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc

Feedback

Les femmes des années 90 reprennent le dessus. Le rêve deviendrait-il réalité? A en croire le courrier de ce numéro, la réponse est oui. Sony Computer, avec des titres comme Crash ou encore Parappa, séduit la gent féminine. C'est génial, d'autant plus que leurs lettres nous font craquer. Pertinentes, elles expriment pour la plupart une vision du milieu vidéo-ludique actuel radicalement différente de la nôtre. La PlayStation fédère et délie les langues. L'auteur de ces lignes ne pouvait espérer mieux. Les partisans d'une vraie parité dans ce monde habituellement réservé aux mecs seront comblés. Les machos n'ont qu'à bien se tenir et bien retenir la leçon d'aujourd'hui.

db Ça pleut des jeux !

Les accros de hand ball et les doux rêveurs qui espéraient voir un jour débarquer sur PlayStation un jeu de kart avec les héros des jeux Sony aux commandes de petits bolides sont les grands perdants de ce feedback. Aucun de leurs souhaits ne risque de se réaliser dans les mois à venir. Triste. A contrario, les fans de flippers virtuels et de la saga Final Fantasy peuvent décemment espérer tomber un jour prochain sur l'objet convoité, à savoir un fabuleux jeu de flipper (il en existe déjà qui ne sont pas si mal) et, pourquoi pas, une compilation des anciens hits de Squaresoft sur un CD PlayStation. Pour ne rien cacher, Sony Computer France attend de voir dans quelle mesure Final Fantasy VII séduira un large public avant de sortir d'autres RPG. Une affaire à suivre par conséquent... Si vos yeux se sont posés sur la liste qui suit, vous vous êtes rendu compte que les quatre ou cinq passionnés auxquels nous avons accordés plus de place dans les lignes précédentes n'ont pas été seuls à vouloir connaître l'avenir. En espérant que nul ne soit frustré, l'important étant de répondre aux attentes du plus grand nombre. Qui sort quoi en 21 titres.

Noël approche, non?

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Tintin	Infogrames	non	-
Gex 2	Crystal Dynamics	oui	mars 98
Dragon Ball Z Final Bout	Bandaï	oui	décembre 97
Assault Rigs 2	-	non	-
Monopoly	Hasbro Interactive	oui	décembre 97
L'Odyssée d'Abe 2	GT Interactive	oui	N.C.
Shadow Warrior	Eidos	non	-
Front Mission 2	Squaresoft	non	-
Parappa the Rapper 2	-	non	-
Megaman 3D	Capcom	non	-
Tekken 3	Namco	oui	premier semestre 98
Suikoden 2	Konami	non	-
Æon Flux	Cryo	non	-
Hexen II	Activision	non	-
Spawn	Sony of America	oui	premier semestre 98
Final Fantasy Tactics	Squaresoft	non	-
Wild Arms	Sony Japan	non	-
Dead or Alive	Tecmo	oui	N.C.
Resident Evil 2	Capcom	oui	courant 98
Tobal 2	Squaresoft	non	-
Sim Tower	-	non	-
Quake	GT	oui	N.C.

Une collec en or

Avez-vous l'intention de proposer des reliures, car fidèle depuis le premier numéro, je crains d'en égarer certains.
Guillaume Lajeunesse d'Albert (80).

db Des reliures, pourquoi pas?

C'est à l'étude. Nous sommes conscients des besoins des lecteurs, mais les fêtes approchant, nous avons préféré repousser de quelques mois l'éventuelle fabrication de reliures. Chacun ici est convaincu que ce serait une bonne chose. Reparlons-en début 98 et, en attendant, mangez du poisson pour conserver toute votre mémoire !



débarquer sur
e petits bolides
e de se réaliser
e la saga Final
ité, à savoir un
compilation des
r France attend
utres RPG. Une
vous êtes rendu
place dans les
ul ne soit frustré,
tres.

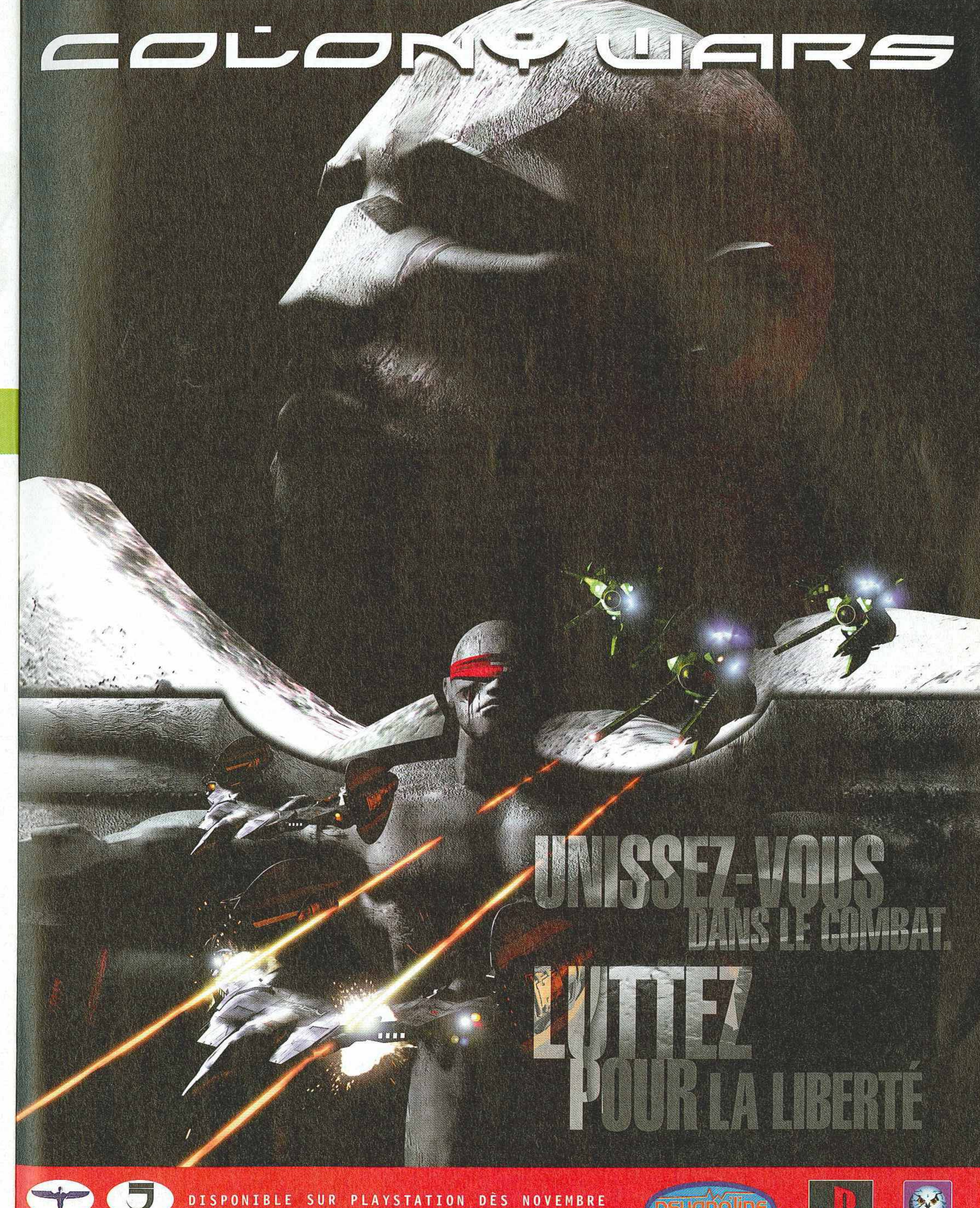
on?

DE SORTIE
RANCE

98
mbre 97
mbre 97
er semestre 98
er semestre 98
nt 98

pas?

ochant, nous
st convaincu
poisson pour



Feedback

Quart d'heure américain



J'ai 15 ans et je suis une nana fan de PlayStation. Et oui, ça existe ! Comme vous pouvez le deviner, j'adore Lara Croft et Jill Valentine. Je suis aussi une adepte de Tekken 2, Soulblade, WipEout 2097, etc. Comme dans mon collège, je suis la SEULE fille qui aime et possède cette merveilleuse console, je suis contrainte de dialoguer avec des mecs qui à cet âge sont un peu stupides. Je cherche donc à correspondre avec d'autres filles fanas ou bien (si cela existe) avec des gars pas trop débiles. Merci !

Aurore De Brot de Genève (Suisse).

Les garçons de 15 ans sont stupides

Les mecs de 15 ans manqueraient donc de subtilité... Ce n'est pas nouveau, mais il ne faut pas faire de généralité (j'ai l'impression de me lancer dans le courrier du cœur d'un grand magazine féminin quand je relis ces lignes). Chère Aurore, si tu souhaites échanger des impressions avec quelqu'un de bien, si tu désires trouver chaussure à ton pied, tu as sans conteste frappé à la bonne porte. Puisque tu le souhaites, nous lançons un appel. Jeunes - et moins jeunes - gens passionnés de jeux sur PlayStation et intelligents (est-il nécessaire de le préciser?), si vous souhaitez établir un dialogue constructif avec Aurore, écrivez à PlayStation Magazine, nous ferons suivre.

Des pubs et des jumeaux



Enceinte de jumeaux et mariée à un "PlayStation maniac", j'ai adoré la pub TV de Formula One 97 mettant en scène un couple dans notre situation. Je souhaiterais vivement récupérer une épreuve papier de cette pub afin de la conserver avec mes échographies. Je ne sais cependant pas vers qui me tourner, ne connaissant ni l'agence à l'origine du spot, ni l'adresse de Sony. Pouvez-vous m'aider?

Christine Houpert d'Orléans (45).

Une publicité qui plaît

Madame, quelle ne fut pas notre surprise - et celle de Psygnosis, l'éditeur de Formula One 97 - en découvrant votre missive. Elle nous a véritablement touché. Cela montre que les campagnes de communication créatives qui inondent actuellement les tubes cathodiques ne laissent pas indifférents. A quand une lettre des 2 Be 3 au sujet de la pub Sony pour Parappa the Rapper? On peut rêver... Pour l'heure, sachez Christine que nous allons faire le maximum pour répondre à vos attentes.

Grand Flashback

Je voudrais pousser un coup de gueule à l'encontre du jeu L'Odyssée d'Abe. Je ne suis pas d'accord avec la note d'originalité (9 sur 10) que vous lui avez accordé. Ce jeu me paraît être un pastiche de Flashback (ancien titre sur Super Nintendo et Megadrive)... Qu'en pensez-vous? J'en profite pour lancer un appel aux développeurs du monde entier : messieurs, offrez-nous plus de jeux d'aventure, please !!!

Rudy de Carcassonne (11).

L'Odyssée d'Abe, dans la lignée de Flashback

Comme c'est étrange... Nous avons récemment rencontré certains membres de l'équipe ayant travaillé sur Flashback et il nous ont dit la même chose, moins crûment il est vrai. Il est évident que le jeu de Delphine Software et L'Odyssée d'Abe se ressemblent dans le concept. Le scrolling, les énigmes, jusqu'aux graphismes, les éléments rapprochant ces deux hits sont nombreux. Nul ne parle cependant de plagiat, que ce soit au sein de la rédaction comme parmi les développeurs de Delphine Software. Quant à la note d'originalité, une majorité des testeurs pensent qu'elle est justifiée. Il faut passer outre le concept et s'attarder à l'intelligence artificielle, à la complexité du scénario et à l'extraordinaire richesse des personnages pour comprendre pourquoi elle est aussi élevée. Un seul conseil : jouez-y !

Babe sur PlayStation

Vous avez affirmé dernièrement que les jeux PlayStation touchaient un large public, allant des plus jeunes aux plus âgés. Alors à quand des CD d'images ou des jeux réservés plus particulièrement aux adultes? Des jeux comme on peut en voir sur PC, qui laissent entrevoir des créatures de rêve légèrement vêtues ?

Patrice, qui n'a pas dit d'où il était.

Pas de jeux cochons

La PlayStation venait à peine de mettre le bout du nez dehors que les dirigeants de Sony Japon assuraient qu'aucun soft érotique ne verrait le jour sur cette console (ce qui n'est pas le cas chez la concurrence, au pays du soleil Levant du moins). Sincèrement, ne trouvez-vous pas qu'il y a suffisamment de quoi fantasmer avec les jeux existants ?

PS Mag. sur le Web



Existe-t-il un site Internet PlayStation Magazine?

Fabien Barbet de Hazebrouck (59).

Non, non, non. Les Internautes et autres Cybernautes en herbe que vous êtes n'auront pas le privilège avant un bout de temps de parcourir, la souris à la main, un site Web dédié à PlayStation Magazine. Pourquoi? Lisez la réponse au sujet des reliures : c'est à l'étude. Un jour peut-être.

Les Internautes devront patienter

us pouvez
Tekken 2.
e qui aime
des mecs
lles fanas

e (Suisse).

ans
des

mais il ne
r du cœur
souhaites
aussure à
us lançons
ntelligents
uctif avec

e. Je ne suis
é. Ce jeu me
Megadrive)...
s du monde

cassonne (11).

ans
ack

membres de
chose, moins
et L'Odyssée
s, jusqu'aux
e cependant
de Delphine
e est justifiée.
omplexité du
rquoi elle est

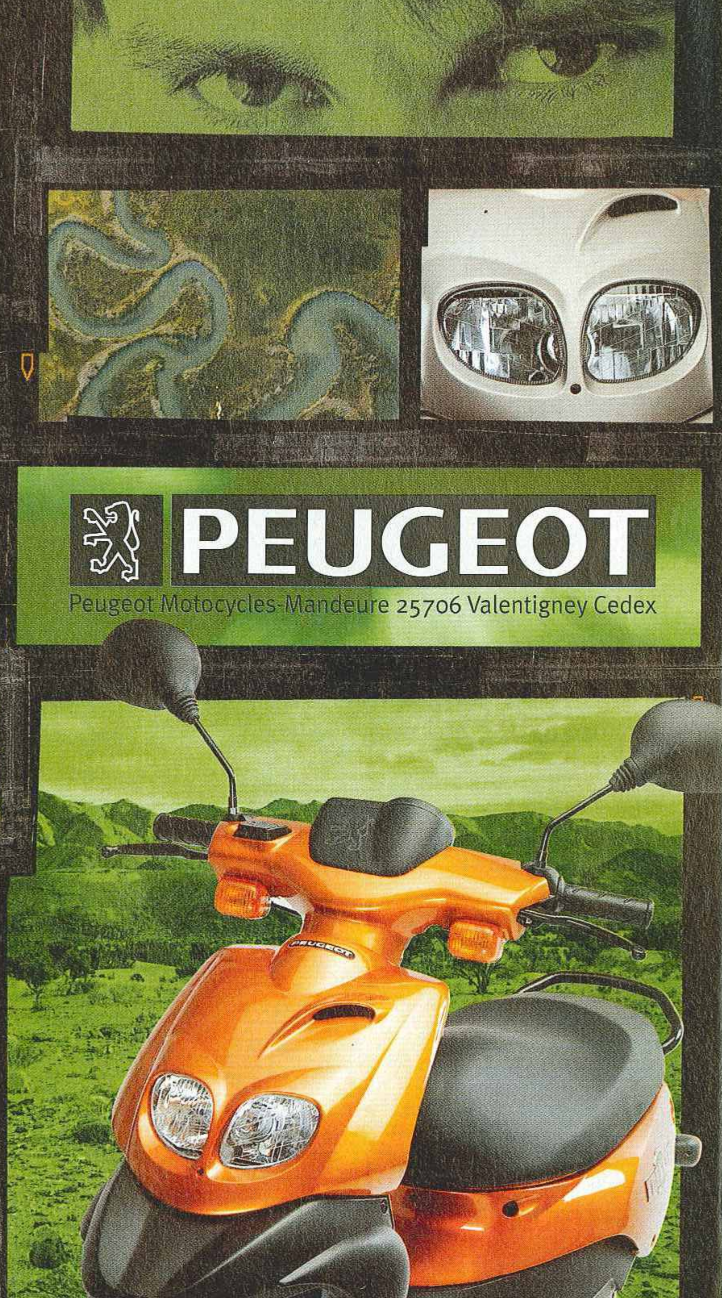
prouck (59).

es en herbe
un bout de
eb dédié à
se au sujet

vront
enter

PEUGEOT
TREKKER
Off Road

Seul un Trekker peut suivre la trace d'un Trekker.



Avec le Trekker Off Road, le bitume n'est plus qu'un vieux souvenir. Le monde est un jardin où toutes les destinations sont possibles... Et toutes les rencontres aussi. Aucun obstacle ne peut se mettre en travers. Les compagnons de route, eux, ont bien du mal à suivre.

Trekker Off Road : 10 990 F - Prix TTC tarif 97/1 au 09/97.

36 15 PEUGEOT Scooters 1,29 F la minute




PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTÈME QUALITÉ CERTIFIÉ ISO 9001



Feedback

Resident Evil le maudit

J'ai prêté récemment à mon cher cousin un jeu que vous connaissez bien, Resident Evil. Après l'avoir récupéré, je me suis rendu compte de quelque chose de bizarre. Les zombis auraient-ils trafiqué quelque chose dans le CD? Car lorsque j'entre en possession de la clé derrière l'horloge, je ne peux plus ouvrir de porte !!! Terrible, non? Il m'est carrément impossible d'aller affronter le serpent... Est-il possible qu'un CD pour PlayStation puisse perdre des données en cours de route?

Sylvain Jacob (Suisse).

CD ne perd pas de données

Malédiction ! Enfer et damnation ! Demandez à votre cousin s'il n'a pas trempé le CD dans de l'eau bénite? Le problème vient peut-être de là... Plus sérieusement, ce que vous narrez est étrange, mais sachez qu'un CD une fois gravée ne peut perdre des données. Allez voir un bon médecin !

Adeline change de maman

J'ai entendu dire que Sega ayant racheté Adeline Software, Little Big Adventure 2 ne verrait pas le jour sur PlayStation. Info ou intox?

L'indien zarbi à moitié à poil de Hénin Beaumont (62).

LBA 2 verra le jour, c'est sûr

Intox. Que les choses soient claires : Adeline Software n'appartient pas plus à Sega que ma grand-mère hurle les nuits de pleine lune. Une partie de l'équipe dont Frédéric Raynal, le grand patron, a quitté le studio de développement pour s'associer à Sega, mais en aucun cas la structure Adeline Software n'a mis la clé sous la porte. Si bien que LBA2 est toujours au programme. Sa sortie est prévue courant 1998 et il n'y a pas vraiment d'inquiétude à avoir quant à une éventuelle conversion désastreuse sur PlayStation. Il y a fort à parier que Frédéric, dont c'est le "bébé", suivra l'adaptation de ce hit sur PC de près.

Bisque rage !

Salut à tous, je suis un animal en voie de disparition ou d'apparition. Je m'explique : à l'heure où toutes mes copines achètent "Cosmopolitan" et "Voici", moi, je lis PlayStation Magazine. Pendant qu'elles parlent régime, moi je joue à Resident Evil et Tomb Raider (Jill Valentine et Lara Croft ont la ligne, d'ailleurs !). Quand elles me parlent de Worlds Appart, je leur répond Apollo 440. Bref, hormis le fait que mes copines sont super sympas, j'ai le sentiment de faire partie d'un autre monde (très certainement virtuel) au sein duquel personne ne souhaite s'aventurer en ma compagnie ! Je suis une incomprise, sauf par vous je l'espère ! Au fait, à quand des nanas à la rédaction pour les critiques des jeux? Bisous et à bientôt.

Nath de Gennevilliers (92) soutenue par son mari et ses deux enfants.

Les filles aussi jouent tard la nuit

La gent féminine débarque ! Cette invasion annoncée dès les premières lignes de ce feedback ne fait que commencer. Encore une fois, tant mieux ! Dans une rédaction presque exclusivement composée de mecs, ça n'est évidemment pas pour nous déplaire. Promis, dans le prochain numéro, nous allons faire en sorte de récupérer des chiffres concernant ce phénomène. Avec un peu de chance, l'un des dirigeants de Sony Computer France nous donnera son avis et des explications sur la chose...

Resident Evil, the movie



Vous nous avez parlé d'un film à gros budget adapté de Resident Evil. Qu'en est-il?

Brice Corbet de Seyssinet-Pariset (38).

Van Damme is Tyran !

Le jeu culte de Capcom fait décidément beaucoup parler de lui. Rien n'a encore été confirmé de la part de Capcom ou d'un studio hollywoodien quelconque. Notre Jean-Claude à nous n'a pas avoué avoir été contacté pour jouer le rôle du Tyran... Ce que nous pouvons vous assurer en revanche concerne les pubs TV au Japon. Capcom aurait demandé au génialissime George Romero, le spécialiste des films de zombis, de tourner les spots vantant les mérites de Resident Evil 2 !

Castings trop prometteurs



J'ai un problème avec les jeux traités dans les castings. Chaque fois, vous dites que cela va être un super jeu et pouf ! dans le test, il s'avère que c'est la pire des daubes. Pourquoi ne pas faire preuve de plus d'objectivité?

Stephen de Voiron (38).

Problème d'objectivité

Une réaction des plus saines. Cette critique trouve sa réponse sous forme de... question : seriez-vous capable de dire si un jeu en cours de développement est mauvais? Non, lorsque nous est présenté un produit trois, voire six mois avant sa sortie, nous ne pouvons avoir que des à priori et non des certitudes. C'est la raison pour laquelle nous préférons positiver et espérer qu'un jeu qui a fait une impression moyenne sera un hit dans sa version finale. Attention toutefois à ne pas se méprendre : ce que vous venez de lire ne s'applique qu'aux jeux que nous pensons capables d'évoluer dans le bon sens. Dans certains cas, dès les premières images, nous savons qu'en aucun cas il ne pourra s'agir d'un must par la suite. Quand cela arrive, vous pouvez être sûr de ne pas voir la surface du casting dépasser la demie page. Jetez donc un oeil du côté de nos castings sur Younblood ou BugRiders par exemple...

Ecrivez-nous à : PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 CLICHY Cedex.

apparition.
mopolitan"
es parlent
t Lara Croft
eur répond
e sentiment
ein duquel
nprise, sauf
es critiques

eux enfants.

ent
nuit

lignes de ce
ne rédaction
s pour nous
de récupérer
nts de Sony



est-il?
ariset (38).

n !

n'a encore
elconque.
le rôle du
es pubs TV
ialiste des



dites que
s daubes.

Voiron (38).

vité

orme de...
ement est
t sa sortie.
ison pour
mpression
éprendre :
capables
ous savons
rrive, vous
age. Jetez
e...

CHY Cedex.

(ÉDITO

Originalité et sa copine Qualité

On commençait sérieusement à croire qu'on ne jouerait à rien d'autre qu'à des jeux de course, automobile de préférence, pour Noël. L'année 97 aura été mécanique, on se demande maintenant à quoi pourra bien ressembler la suivante qui, mine de rien, ne tardera pas à arriver. Comme on aurait pu s'écrier "Et la tendresse, bordel !", on était en train de s'insurger et d'hurler "Et l'originalité, bordel !". Egarée, ignorée, méprisée puisqu'il s'agit avant tout d'être efficace lorsque l'on veut vendre, l'originalité n'était plus. On avait perdu la recette. Et puis, en ce mois de novembre où il commence à faire bougrement froid, tout a changé. De Final Fantasy VII à Overboard en passant par MDK, elle est enfin revenue, accompagnée en grandes pompes de sa copine la qualité, qui elle aussi nous avait fait de petites infidélités. Heureusement, comme dans nos séries américaines favorites, tout est bien qui finit bien. Comme quoi le monde doit être bien fait, finalement.

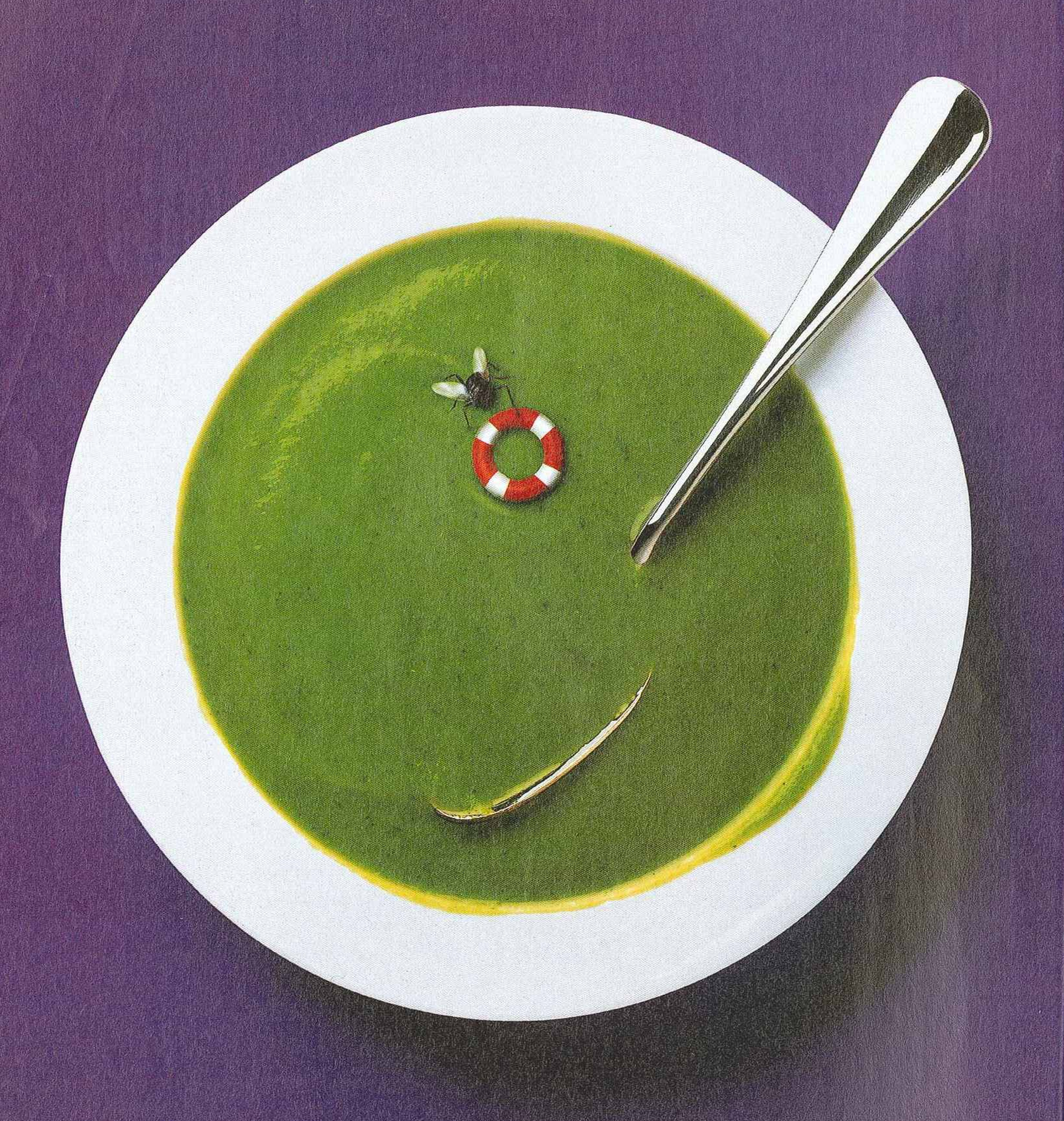
Jean-François Morisse

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°14** Novembre97

L'EMBARRAS DU CHOIX


RIQUE
Novembre97
A S
I X
AKING OF
AVELLING
ROS PLAN
116
114
106
90
124
118
104
120
CRÉATOR
JE PENSE...
...DONC
JE SHOOTE !
(Citation du XXIIème siècle)
PlayStation
PAL
MDK
Shiny
PlayStation
*2,23Frs/mn
Des caractéristiques exclusives à la Playstation.
Plus de 60 niveaux situés dans 6 cités géantes.
Un arsenal d'armes impressionnant dont le mode sniper
permettant de viser jusqu'à 2 km de distance.
Compatible avec joypad analogique Sony.
94% -MEGAHIT CONSOLES +
SKYROCK
Shiny
DISTRIBUÉ PAR
Acclaim
Interplay
Trucs et Astuces
au 36 15 INTERPLAY*
ou au 08 36 68 10 25*
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Interplay is a registered trademark of Interplay Productions. © 1997 Interplay Productions. All rights reserved.
© 1997 Shiny entertainment, Inc MDK and all related characters are registered trademarks of Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Published by Shiny Entertainment, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Time Crisis. On peut passer sa journée à tirer sur des ger



namco

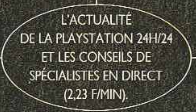
irer sur des gens sans faire de mal à une mouche.



G-CON 45™ : VENDU AVEC TIME CRISIS.













Le Off-shore, ce n'est pas fini sur PlayStation ! F1 Power Boat Racing se veut le concurrent direct de Rapid Racer. En a-t-il les moyens? Quoi qu'il en soit, les fans de off-shore pourront encore avoir des sensations fortes dès le début de l'annéé 98. Présentation en quatre points.



ver Boat Racing
sa peau sur les eaux...

EDITEUR : INTERPLAY
DATE DE SORTIE : FÉVRIER 98

Par Benjamin Janssens





Vue d'intérieur du monocoque voguant à toute berzingue. Les icônes sur le tableau de bord sont des paramètres que le joueur peut modifier à loisir. Celui-ci peut notamment régler l'angle d'inclinaison du hors-bord pour aller plus ou moins vite et sauter plus ou moins haut

Waterproof n°1 : sensations extrêmes.

Après Sony, c'est au tour de Promethean Designs, une équipe de développement anglaise mandatée par Interplay, de s'y coller. Le maître à penser de l'affaire se nomme Russell Ritchie, un passionné de voile et de vapeur depuis toujours. A la question : «Avez-vous conçu F1 Power Boat Racing dans l'espoir de récupérer gratis un hors-bord?», il répond sans se laisser démonter : «Je suis un fan de courses d'off-shores depuis l'âge de douze ans. J'ai eu mon premier bolide à seize ans en remportant une partie de snooker...» Chanceux, Russell? Certes, mais insatisfait. C'est pourquoi, dans son désir d'essayer plusieurs modèles différents, il a eu l'idée de développer un jeu... Vous devinez la suite. Dans F1 Power Boat Racing, on trouve donc des monocoques et des catamarans dont la maîtrise demande de l'entraînement. «Je conseille aux débutants de commencer par un monocoque. Faciles à manier, ils laissent beaucoup plus la place à l'erreur, tandis que les catamarans requiert plus de doigté pour le pilotage. Apprendre à piloter un catamaran prend du temps, mais une fois à bord d'un de ces engins lancé à toute bombe et sur le point de se retourner en plein virage, les sensations sont extrêmes...»

Waterproof n°2 : Un scénario catastrophe et catamaran.

Excepté les embruns que l'on se coltine en pleine poire, ce qui frappe lorsque l'on joue à F1 Power Boat Racing est ce qui se passe autour. En clair, aux commandes de son bolide, le joueur prend part à un scénario différent selon le circuit. «Nous avons voulu montrer autre chose qu'un hélicoptère ou un avion survolant - et filmant - la compétition, ce qui est aujourd'hui d'une grande banalité dans

9 circuits autour du monde.

La Norvège... Vous y découvrirez des icebergs et de gros mammifères marins.

Le Grand Canyon... Vous y verrez un train et un camion «très» mobiles.

Le port de Moscou... Vous y croiserez un sous-marin et un phare aveuglant.

L'Angleterre... Vous y apercevrez un pub animé et un ferry.

Le mont Fuji au Japon... Vous y serez fasciné par des cerfs-volants et des buildings hi-tech «à la» Blade Runner.

Monaco... Vous y assisterez à des courses de Formules 1 et à l'ambiance d'un casino en effervescence.

Le fleuve Amazone... Vous y rencontrerez des crocos et de dangereux bouts de bois flottants.

Dans les mines... Vous y verrez des diamants et des trains de marchandise.

New York... Vous y admirerez la Statue de la Liberté et le pont de Brooklyn.





…n suite. Dans F1
…nocoques et des
…traînement. «Je
…un monocoque.
…plus la place à
…plus de doigté
…tamaran prend
…engins lancé à
…en plein virage,

°2 :

…n se coltine en
…rsque l'on joue
…ce qui se passe
…mandes de son
…différent selon
…re chose qu'un
…nt - la compé-
…e banalité dans

…rez des
…nifères
…rez un
…les.
…roiserez
…uglant.
…vrez un
…y serez
… et des
… Blade
… à des
…nbiance
…rencon-
…gereux
…rez des
…rchan-
…erez la
…ont de

ON A TUE VOTRE SŒUR.
VOUS ETES ENGAGE
DANS LA G-POLICE,
VOUS PILOTEZ
UN HELICOPTERE.
POUR VOUS PROTEGER
VOTRE MEILLEUR AMI
A PERDU LA VIE.
MAINTENANT VOUS ETES
SEUL. ET LA,
JE CROIS BIEN QU'ON
VOUS TIRE DESSUS.

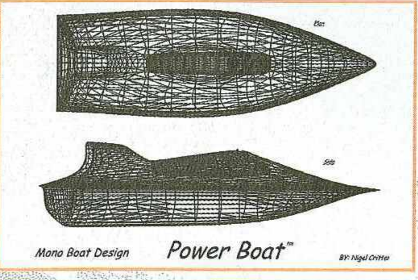






Des modes de jeu en veux-tu, en voilà

Pour s'entraîner : mode practice.
Pour s'éclater : mode arcade.
Pour zigzaguer allègrement : mode slalom (le joueur effectue quatre tours - dont un tour de chauffe - d'un circuit parsemé de portes. Le temps final correspond à la moyenne des trois derniers chronos).
Pour jouer à couteau tiré : mode shoot out (le dernier arrivé est éliminé de la compétition).
Pour jouer contre la montre : mode time trial.
Pour sabrer le champagne (avec un peu de chance) : mode championnat.
Pour s'engueuler avec son meilleur ami : mode deux joueurs en écran splitté.







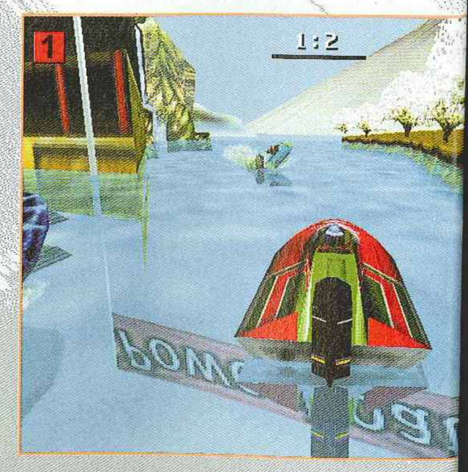
un jeu de course, explique Russell. Après avoir réfléchi à la façon d'enrichir les parcours, nous avons décidé d'apporter notre propre touche de fun. A l'écran, cela se traduit par des orques nageant dans les profondeurs, des danseurs de breakdance sur les quais, des voitures de flics qui se crashent dans l'eau après une course poursuite dans les rues de New York, etc.» D'autant plus original que ces événements influent sur le déroulement de la course et poussent parfois le joueur à modifier au dernier moment sa trajectoire ! En plus, chacun des neuf circuits cache des raccourcis, poursuit Russell. Si certains sont évidents, d'autres le sont moins !»

Waterproof n°3 : Un challenge relevé et épicé.

Lettre d'une rédaction avertie adressée à Russell : «Monsieur, j'ai essayé votre jeu - une pré-version, il est vrai - et n'ai vu que trois concurrents, soit quatre bateaux en lice au total, pour chaque course. Ne trouvez-vous pas le nombre de challengers restreint?» Réponse de l'intéressé : «Dans la version finale, non pas quatre mais six bateaux s'affronteront pour la première marche du podium... Ajoutez à cela une grande variété dans les modes de jeu (arcade, championnat, slalom, deux joueurs, etc.) et vous comprendrez que la durée de F1 Power Boat Racing est plus qu'appréciable !» Ouf, on l'a échappée belle, car, mêler l'utile à l'agréable, combiner un gameplay à scotcher sur place le moins accro de ce type de jeu et des graphismes réalistes et animés, n'est pas forcément chose aisée...

Waterproof n°4 : Plus fort que Rapid Racer?

Pourquoi pas? Si les graphismes de F1 Power Boat Racing ne sont pas en haute résolution, d'autres atouts jouent en sa faveur. «Nous pensons sincèrement que notre jeu est très prenant parce qu'ultra-réaliste. Une certitude née du fait qu'un membre de l'équipe participe à des courses d'off-shores depuis vingt ans et que, grâce à lui et son expérience, nous sommes certains que le joueur bénéficiera d'incroyables sensations face à son écran.» De quoi clouer le bec des plus sceptiques, en attendant de savourer la version définitive prévue pour le début de l'année prochaine. F1 Power Boat Racing 2 ainsi qu'un jeu multijoueur "décapant et inédit" dixit Russell, est déjà en préparation chez Promethean Designs.




TBWA
G-POLICE. UN JEU CRIANT DE VÉRITÉ.
PlayStation
PSYGNOSIS
POWERLINE
08 36 68 22 02*
L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).
3615 PlayStation
PlayStation

Men in Black

Tenez-vous bien, MIB va très prochainement pouvoir se jouer au paddle ! La sortie de l'adaptation de ce film alieno-comique approchant, nous n'avons pas voulu vous laisser dans l'ignorance. Pour vous, ces quelques photos et de nouvelles infos pour en savoir plus au sujet d'une des superproductions les plus attendues sur PlayStation

Par Benjamin Janssens

Dans le film, Linda Fiorentino ne devient pas MIB tout de suite, ce qui n est pas le cas dans le jeu.

Mort aux

Ce n'est plus un secret pour personne : l'adaptation sur PlayStation de Men in Black, le blockbuster de l'été, est en cours. On pouvait s'attendre au pire, c'est en fait le mieux qui risque de nous arriver en pleine poire. Men in Black, le jeu, est un produit made in USA signé Chronic Entertainment, une boîte inconnue jusqu'à aujourd'hui, spécialisée dans la conception de produits multimédia (sites Internet, CD-Rom divers, etc.). A sa tête, deux frères, David et Yoni Koenig, des pros de la programmation. La licence en poche, plutôt que de reprendre le scénario du long métrage, ils ont décidé d'inventer une histoire totalement inédite, avec pour héros les fameux MIB

Quatre mondes exotiques

Dans sa version interactive, Men in Black propulse le ou les joueurs (un mode deux joueurs sera l'une des options) dans des lieux qu'aucun des agents très spéciaux J, K et L (respectivement Will Smith, Tommy-Lee Jones et Linda Fiorentino) ne traversent dans le film. Quatre univers séparés chacun en deux niveaux bourrés d'aliens visqueux qui les attendent. Il y a la station polaire, les cavernes aliens, la vallée

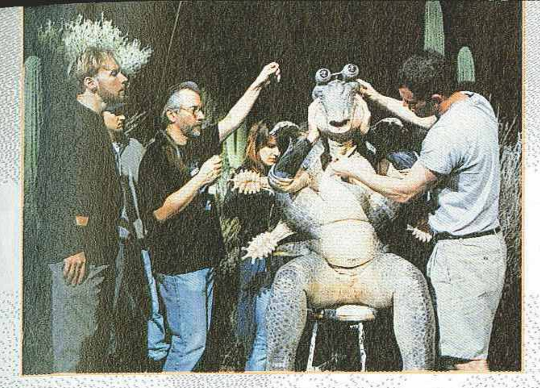


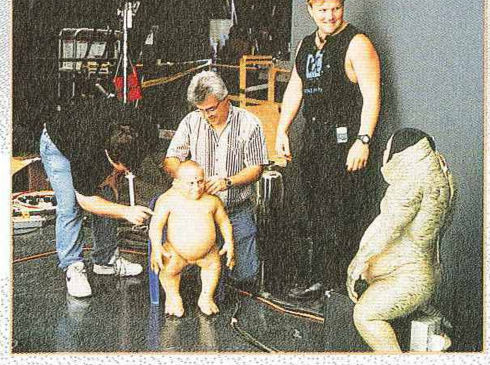
Linda Fiorentino ne devient MIB qu à la fin du film (oups !). Dans le jeu, elle est l agent L.



Will Smith est l agent J.
un jeune flic qui accepte de porter le costume pour le fun.







Avec Jurassic Park 2, Men in Black est le carton de l été aux States. Derrière ces deux superproductions se cache le maître incontesté du cinéma hollywoodien : Steven Spielberg. Une fois encore, une débauche d'effets spéciaux sont au programme. Il a fallu en effet pour le "maître" réussir à donner vie à plus d'une dizaine de races extraterrestres. On retrouvera d'ailleurs certaines créatures dans le jeu.

Editeur : Gremlin Interactive . Sortie prévue pour Avril 1998

cafards from outer space !

amazonienne et une île mystérieuse parsemée d'étranges temples. Etonnant quand on sait à quel point il est difficile de changer le scénario dans l'adaptation d'un film hollywoodien ! A vrai dire, la Columbia/Tristar fut tellement emballée par le projet que c'est ce grand studio qui fit le forcing pour que l'équipe de Chronic Entertainment incorpore les véritables visages des comédiens !

Resident Evil puissance 10

Le jeu se déroule de la façon de Resident Evil. Dans la peau d'un des super héros tout de noir vêtus, le joueur se trouve confronté à quantité d'énigmes à résoudre dans des décors en 3D (bombes à désamorcer, clés à trouver, etc.). A la différence du jeu de Capcom toutefois, les angles de caméra semblent mieux choisis et leurs mouvements plus dynamiques. Au départ, le joueur n'a d'autre alternative que d'incarner le flic des rues en jogging, alias Will Smith. La mission, de courte durée, permet de se familiariser avec les touches. Puis, c'est la rencontre avec l'agent K qui l'emmène au QG des MIB où, cette fois, il est possible de choisir le personnage que le joueur souhaite mettre en péril. Selon le MIB choisi, l'histoire et les situations ne sont pas les mêmes. Seul leur objectif ne varie pas d'un iota : empêcher un odieux marché de se faire entre la Terre et des extraterrestres conquérants (le jeu comporte une vingtaine d'espèces, dont celles du film).

We want you for the MIB !

Outre ses capacités intellectuelles élevées, chaque agent dispose d'armes dévastatrices, allant du Pulsar Arm Canon au désormais célèbre Noisy Cricket, ce pistolet d'apparence ridicule qui provoque des explosions à faire s'écrouler un gratte-ciel. "Notre priorité consiste à dénicher les hommes les plus compétents pour emprunter le costume-cravate et les lunettes noires afin d'éradiquer ces crapules d'aliens" (littéralement "scum of the universe"), déclare à qui veut l'entendre David Koenig. "Nous comptons sur vous !" Nous aussi espérons beaucoup de vous, Chronic Entertainment. Mais avec de telles images, il y a peu de chance que nous soyons déçus.

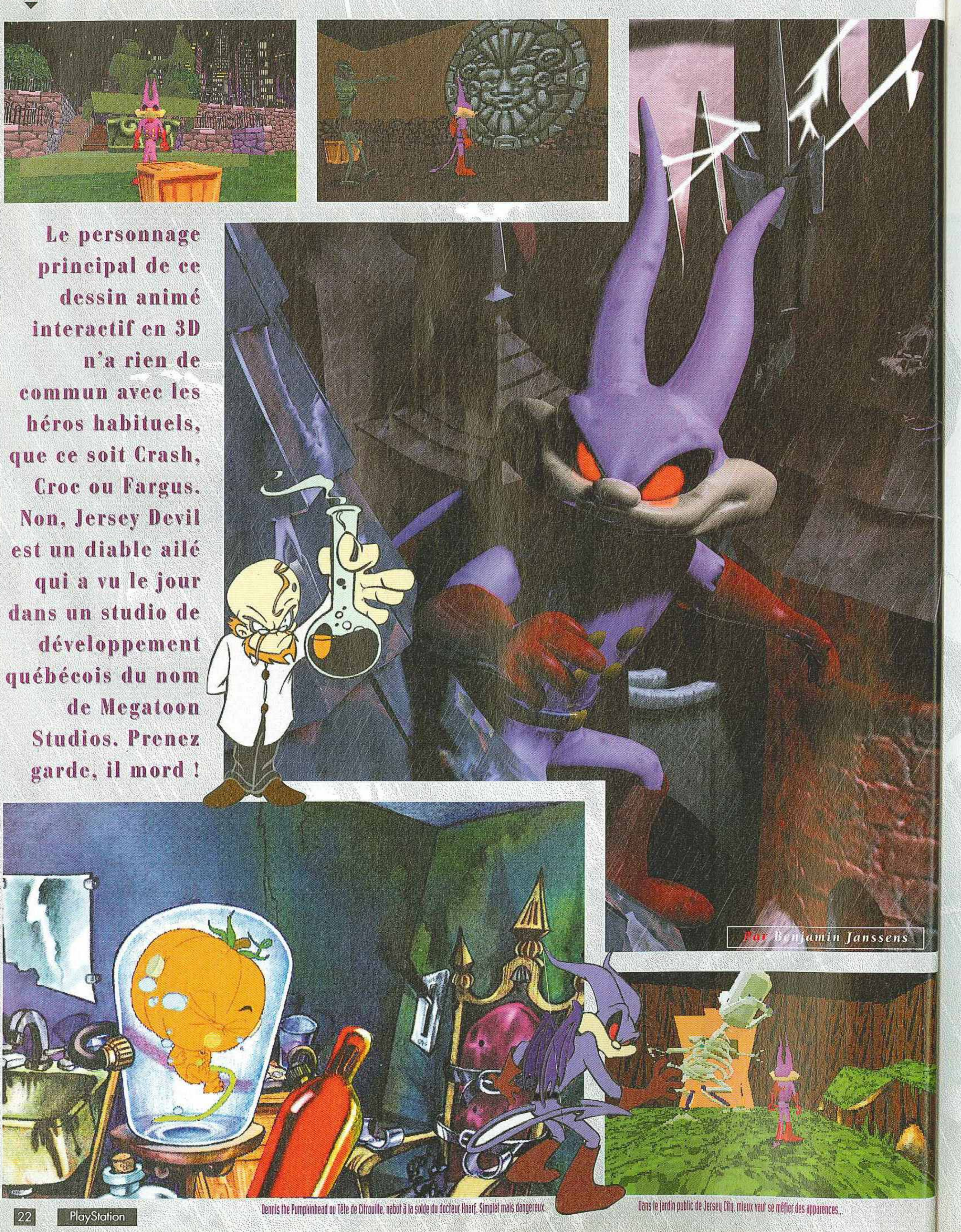
Des plans larges et des angles de vue qui laissent voir tout ce qui se passe à l écran.

Tommy-Lee Jones est l agent H, un MIB vétéran qui ne perd jamais son sang-froid.

Le jeu comprend vingt sortes d aliens plus ou moins belliqueux. Le gros cafard est l un d eux. En 3D texturée, il est à croquer !



Le personnage principal de ce dessin animé interactif en 3D n'a rien de commun avec les héros habituels, que ce soit Crash, Croc ou Fargus. Non, Jersey Devil est un diable ailé qui a vu le jour dans un studio de développement québécois du nom de Megatoon Studios. Prenez garde, il mord !

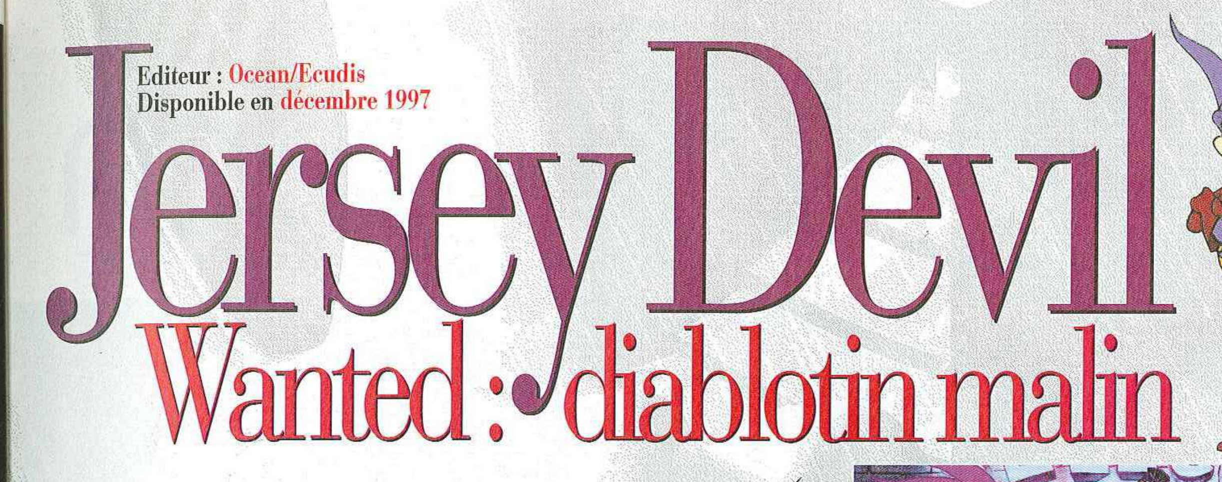


Par Benjamin Janssens

Dennis the Pumpkinhead ou Tête de Citrouille, nabot à la solde du docteur Knarf. Simplet mais dangereux.

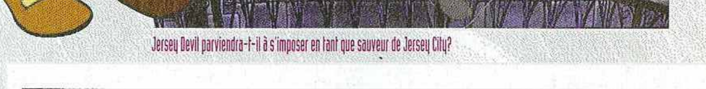
Dans le jardin public de Jersey City, mieux vaut se méfier des apparences...

Editeur : Ocean/Ecudis
Disponible en décembre 1997



Jersey Devil
Wanted : diablotin malin

Inspiré d'un conte horrifique écrit au début du dix-huitième siècle, Jersey Devil est aujourd'hui un dessin animé qui «cartoon» outre-Atlantique. Il met en scène un monstre masqué, habile croisement entre Batman, Bugs Bunny et Willy le coyote. Un succès pareil devait déboucher tôt ou tard sur une adaptation vidéo ludique. C'est chose faite avec cette version interactive à laquelle s'est attelée il y a plus de deux ans l'équipe de Megatoon Studios, l'unité de production et de conception de jeux de Malofilm Interactive, société à l'origine de la série animée.



Jersey Devil parviendra-t-il à s'imposer en tant que sauveur de Jersey City?

Attention, moteur !

Vroum ! A peine le CD enclenché, le joueur découvre une intro (fabuleuse si l'on fait abstraction des dialogues en anglais). Quatre minutes d'images animées et colorées de qualité comparable à une aventure des toons de la Warner plongent le joueur curieux dans le monde fantastique de Jersey Devil. Aussitôt, les protagonistes lui sont présentés : Jersey lui-même, l'odieux docteur Knarf et son sbire déjanté, Dennis Tête de Citrouille. Ayant été enlevé par le professeur fou et étant sorti indemne de ses expériences démoniaques, Jersey va chercher à lui rendre la monnaie de sa pièce tout au long de l'aventure.

3D temps réel et irréel

L'action prend place à Jersey City, ville dont les habitants sont soumis aux farces du docteur Knarf. Expert en manipulations génétiques, le chirurgien passe son temps à terroriser quiconque se trouve sur son chemin. Sa passion? Le kidnapping qui lui permet de dénicher des cobayes pour ses pseudo recherches scientifiques. Au meilleur de sa forme, Jersey Devil souhaite en finir avec ce trafic. Il ne sait toutefois quelle direction prendre... En l'incarnant, le joueur navigue à vue. Libre de ses mouvements, il visite Jersey City et peut entamer les niveaux sans ordre pré-défini. Du moins dans un premier temps...

Croc en diable

Le moteur 3D, les effets de caméra, la modélisation des personnages, les animations (Jersey, comme Croc le croco, peut se débarrasser de ses ennemis avec sa queue, entre autres possibilités) sont autant d'éléments qui rapprochent Jersey Devil du jeu conçu par Fox Interactive. Inversement, les différences sont marquées dans les graphismes, ici plus cartoons et originaux. Les monstres, momies, squelettes et citrouilles sont une aubaine pour qui participe chaque année à Halloween. Avec ses onze missions et des niveaux plus délirants les uns que les autres, le joueur en a vraiment pour son compte. Heureuse surprise que de tomber sur ce jeu, le plus tardivement annoncé pour les fêtes de fin d'année, auquel nul ne s'attendait ! Le test détaillé dans notre prochain numéro.

nin Janssens

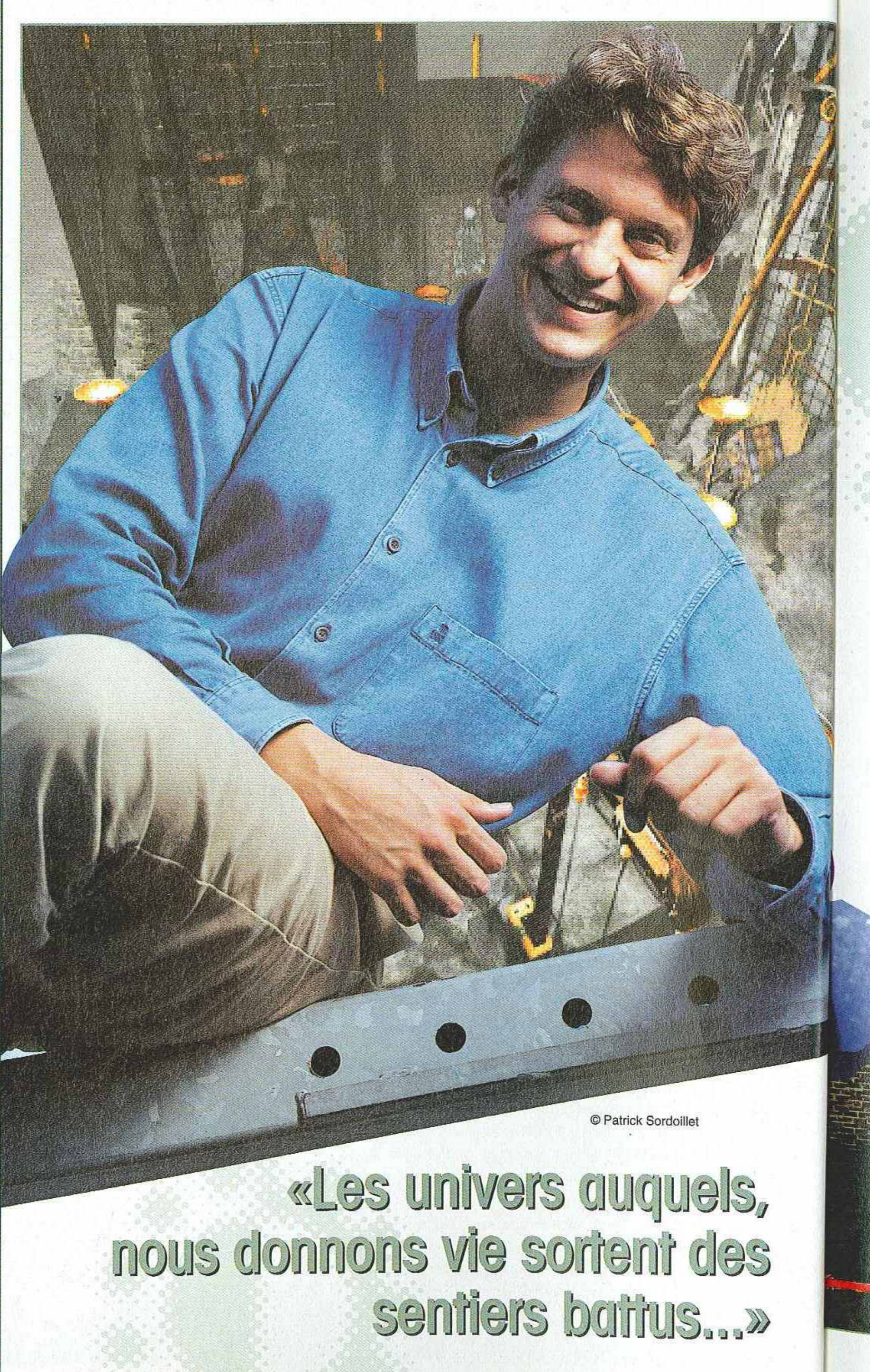


parences...

Par Benjamin Janssens

La Kalisto Touch

Nicolas Gaume n'est pas un nom qui vous est étranger si vous suivez l'actualité de la PlayStation. Les plus observateurs ont même pu voir sa bobine sur LCI et dans des articles consacrés à Kalisto, sa société, dans les magazines L'Express et Capital. Bien que médiatique, Nicolas n'en garde pas moins les pieds sur terre. Nous profitons de la place accordée au jeu Nightmare Creatures dans ce numéro pour faire le point sur la carrière couronnée de succès de ce jeune Frenchy à l'origine de la Kalisto touch. Pour prendre exemple.



© Patrick Sordoillet

«Les univers auquels, nous donnons vie sortent des sentiers battus...»

ch

doillet

uels,
t des
us...»

Commençons par une petite présentation de Nicolas Gaume, dans les grandes lignes...

N.G. : J'ai aujourd'hui 26 ans. Ma passion pour les jeux vidéo remonte à mes 9 ans, quand mon père m'a acheté un Apple II sur lequel j'ai fait mes débuts en matière de programmation... Si je n'ai jamais été un bon programmeur, je suis resté un passionné de jeux. C'est pourquoi, à 19 ans, j'ai stoppé mes études pour créer une société avec l'argent que j'avais initialement prévu pour payer mes frais de scolarité, environ 29 000 francs.

Une société qui n'avait pas le nom de Kalisto au départ...

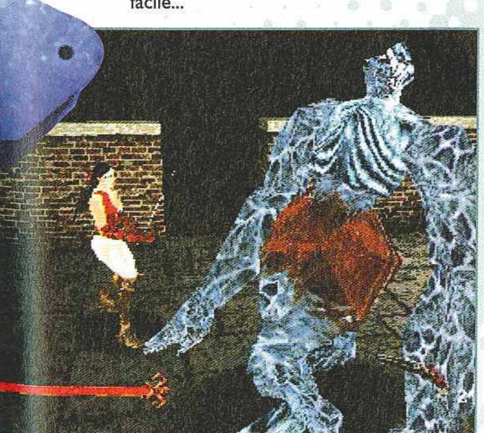
N.G. : Non. Avant Kalisto, il y a eu Atreid Concept puis Mindscape Bordeaux. Alors que nous entamions des projets ambitieux, nous sommes redevenus indépendants, il y a de cela un an, suite aux problèmes de Mindscape aux Etats-Unis. Mindscape Bordeaux s'est changé en Kalisto... Et je me suis endetté jusqu'au cou afin de racheter la société au groupe Pearson (détenteur de Mindscape).

Kalisto, cékoi?

N.G.. : Kalisto est un nom grec, celui d'une belle nymphe prisée par Zeus, transformée en ours par Héra, l'épouse de ce dernier qui souhaitait se venger. Un jour de chasse, cette nymphe fut tuée d'une flèche par son propre fils, Arkas, qui ne la reconnut pas. En la pleurant, il attira l'attention de Zeus qui fit de Kalisto une étoile. Cette étoile aujourd'hui appelée la Grande Ourse illumine les cieux et aide les marins perdus à se repérer... Elle devrait nous guider, nous aussi.

Quel est le secret de Nicolas Gaume en tant que chef d'entreprise?

N.G. : Simple. Je dors peu et je bosse trente-cinq heures par jour (éclat de rire), motivé par l'air du Sud-Ouest, un peu de Margaux 90 et surtout une équipe soudée et compétente composée aujourd'hui de cent personnes. Certains disent que je suis un «emmerdeur»... Mais bon. Je suis passionné, engagé, et je l'espère, responsable et rigoureux. Etre en charge d'une centaine de personnes n'est pas toujours facile...



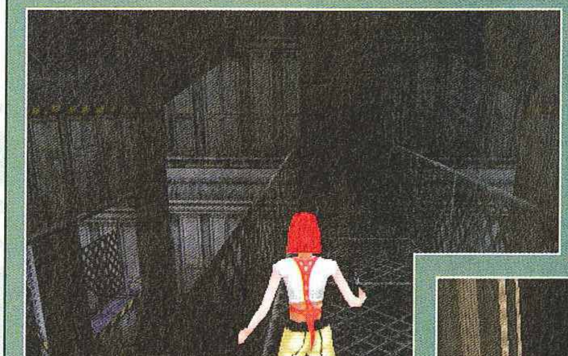
Nightmare Creatures, le premier jeu PlayStation de Kalisto. A découvrir dans ce numéro.



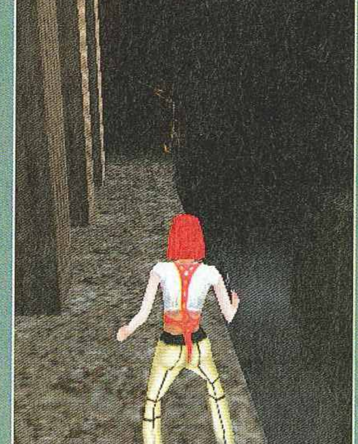
«Mes collaborateurs sont des passionnés avant tout, car c'est le moteur de toute créativité.»

Le Cinquième Elément sur PlayStation

«Le Cinquième Elément est une coproduction entre la Gaumont et Kalisto. Gaumont souhaitait voir l'univers créé par Mœbius et Mézières et mis en image par Luc Besson, continuer d'exister ailleurs. Le but est d'offrir à ceux qui ont apprécié ce monde fantastique la possibilité de l'explorer selon leurs envies.»







Quelles sont les principales qualités de vos collaborateurs?
N.G. : Ce sont des passionnés avant tout, car c'est le moteur de toute créativité. Ensuite, je préfère m'entourer de gens responsables et déterminés, qui savent ce qu'ils font et où ils vont. Il ne faut jamais perdre de vue le joueur, dont la satisfaction finale doit rester le principal objectif.

Quel est votre rôle exact au sein de Kalisto?
N.G. : A part entretenir notre élevage de nains de jardin et nettoyer la piste de pétanque chaque lundi pair - parce les lundi impairs, c'est congés -, je joue le rôle de "l'alchimiste". Travailler avec les responsables et les équipes de chaque projet et les aider à trouver des idées riches et nouvelles. Mettre en œuvre les moyens de nos ambitions, organiser au mieux le travail, développer le potentiel de chacun et sans cesse garder en tête l'objectif fixé, à savoir, faire un méga jeu.

Avez-vous un mentor, quelqu'un qui vous sert de modèle?
N.G. : Mon mentor se nomme Pierre Delaveyne, le parrain d'Atreid Concept. Il m'a enseigné comment gérer et organiser l'entreprise au mieux. Sans lui, nous n'en serions probablement pas là aujourd'hui.

Existe-t-il une «Kalisto touch»?
N.G. : Notre priorité est de créer des jeux de qualité qui immergent le joueur dans un univers aussi fou qu'original. Si l'on prend l'exemple de Nightmare Creatures, le joueur est catapulté dans un monde de SF et d'Heroic-Fantasy peu commun. C'est pareil dans Dark Earth. Les univers auxquels nous donnons vie sortent des sentiers battus. Ils s'inspirent de notre culture européenne et française, mais doivent en même temps plaire à des publics américains et japonais. Sans prétention, on aimerait pouvoir suivre les traces de Jeunet et Caro, les réalisateurs de Delicatessen, ou même Besson.

Parlons chiffres. Combien coûte un jeu Kalisto?
N.G. : Pas mal d'argent. Plusieurs millions de francs. Dark Earth, Nightmare Creatures et Le Cinquième Elément ont coûté chacun à peu près dix millions de francs !

Comptez-vous sur la PlayStation pour sortir des produits français de qualité?
N.G. : C'est une machine avec un fort potentiel. A l'image de l'Amiga et de l'Atari, la PlayStation demande du temps avant de pouvoir tout connaître de ses capacités. L'équipe ici a une vraie maîtrise de la console et est par conséquent capable d'en tirer le meilleur... Avec l'expérience accumulée au fil des ans et le récent développement de Nightmare Creatures, nous avons des idées de jeu complètement folles.

Justement, au sujet de Nightmare Creatures, est-ce un «essai» pour permettre aux développeurs de Kalisto de se faire la main sur PlayStation?
N.G. : Ce n'est pas un essai. Nous souhaitions réaliser un jeu original, un jeu d'action dans un univers graphique riche et innovant. L'idée est née d'une équipe sous la responsabilité de Cyrille Fontaine avec Pascal Barret pour la partie graphique et Alain Guyet pour la partie technique.

Vous semblez avoir atteint la plupart de vos objectifs. Que manque-t-il à votre CV?
N.G. : Des millions de choses ! Mais je veux avant tout consolider l'équipe de Kalisto en lui donnant les moyens de créer des produits novateurs adaptés à un marché en constante évolution. Je souhaite que nous soyons peu à peu reconnus comme des développeurs à l'origine de nouveaux modes de jeu, en concevant des jeux multijoueur pour le Net ou sur consoles notamment. Je désire aussi dépasser le simple cadre du jeu vidéo en exploitant autrement les univers inventés, comme avec Dark Earth. Il est déjà sorti sous forme de jeu de rôle chez Multisim et une adaptation écrite est prévue chez Mnémos, deux petits éditeurs dynamiques français dans lesquels Kalisto a investi financièrement.

Des envies de partir vous installer à l'étranger?
N.G. : La société est résolument française mais tournée vers l'international. Nous nous sommes développés avec l'appui de quelques filiales à l'étranger, une aux Etats Unis, une au Japon, et une en Angleterre, chargée chacune d'aider l'équipe bordelaise à trouver des débouchés commerciaux. L'essort de Kalisto est loin d'être arrivé à terme...

Dark Earth sur PlayStation



«Ce jeu va effectivement voir le jour sur PlayStation dans une version très différente du jeu sur PC. Nous développons en fait un épisode inédit, doté d'un mode de fonctionnement spécifique, pensé pour la PlayStation. L'action prendra place dans le monde de Dark Earth, monde qui tire ses origines d'une Bible écrite par nous (un livre d'histoire et de géographie imaginé par Guillaume Le Pennec qui décrit l'univers post-apocalyptique de Dark Earth).»



Kalisto en sept dates

1990 - Rencontre avec Jean Calmon, l'un des responsables d'Apple Europe. Apple prête du matériel à l'équipe qui se forme.
1991-1992 - Création d'Atreid Concept et des premiers outils de développement. Premier jeu développé pour Ubi Soft, Pick'n Pile sur Mac, et première création labellisée Kalisto, un produit intitulé Les Tinies.
1993 - Premier vrai titre PC, Furry of the Furies. Son adaptation sur Super Nintendo s'appelle Pac in Time suite à des accords signés avec le nippon Namco.
1994 - Le groupe Pearson via sa filiale Mindscape devient partenaire financier d'Atreid Concept qui change de nom pour s'appeler Mindscape Bordeaux. Warriors (jeu de combat) et Al Unser Junior Arcade Racing (jeu de course) sortent sur PC.
1996 - Mindscape et Nicolas Gaume se séparent. Création de Kalisto.
1997 - Sortie de Dark Earth sur PC, d'Ultimate Race, jeu de conduite online et de Nightmare Creatures sur PlayStation.


8 nouveaux Micromania !
ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST
GRATUIT
Le catalogue PlayStation N°7
28 pages couleurs disponible chez Micromania !!
Les meilleurs jeux PlayStation sont chez Micromania !
SONY
PlayStation
TOMB RAIDER II
STARRING LARA CROFT
NEW
La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique «Dague de Xian». Baladez-vous dans 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.
FINAL FANTASY VII
Une des plus grandes sagas de Squaresoft arrive enfin en Europe en version française intégrale.
Square soft réinvente le RPG; l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans une longue quête pleine de magie, d'invocations aux dieux et rebondissements.
NEW
NEW
JEU D'ACTION
Disney PRÉSENTE HERCULE
PlayStation
Un événement : sortie simultanée du jeu et du film ! Soyez Hercule, dans une dizaine de niveaux endiablés, secourez la belle Meg. Pur jeu de plateforme, aux couleurs sublimes, en 3D, des zooms sur les décors, de la fluidité et de la rapidité !!
NEW
TIME CRISIS
PlayStation
Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur 6 niveaux, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au PISTOLET de chez Namco vous aurez vraiment des sensations nouvelles ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.......
DUKE NUKEM 3D
NEW
Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de 10 armes, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, naget et même voler en Jet-Pack, pour une action haletante et sur 30 niveaux explosifs !
1000 Ray-Ban spécial Duke Nukem OFFERTES aux 1000 premiers acheteurs
(sur présentation du magazine)
PANDEMONIUM 2
La somptueuse Nikki et Fergus le bouffon sont de retour dans un univers où la magie règne en maître. Des graphismes hallucinants et de fabuleuses animations ne feront pas de ce jeu de plateforme en 3D une simple suite, mais bien un HIT à part entière.
NEW
FIFA
EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE
98
La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de jouer seul ou à plusieurs. Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options feront de ce jeu la nouvelle référence !
NEW

LA PLAYSTATION + 1 manette 990F

LE VALUE PACK**
- LA PLAYSTATION
- + 1 CARTE MÉMOIRE
- + 2 MANETTES

1090 F*

** ATTENTION ! QUANTITÉS LIMITÉES

PlayStation

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

Voir conditions à la caisse

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

HERC'S ADVENTURE — NEW

Vous incarnez le **plus grand héros** de la mythologie grecque : Hercule ! Dans ce jeu d'**aventure action**, vous pourrez choisir entre Hercule, Jason ou Athéna pour visiter plus de **40 régions**, **dialoguer avec les paysans** et **résoudre une multitude d'énigmes.**

STREET FIGHTER EX plus α — NEW

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! **Entièrement réalisé en 3D,** les mouvements et les enchaînements, basés sur de la **Motion Capture**, sont **beaucoup plus réalistes**. D'une **jouabilité à toute épreuve**, voici la renaissance d'une saga mythique !

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 — NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical) - 75013 Paris

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT — NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL — NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA ROUEN St-SEVER — NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL — NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST — NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON — NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE — NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

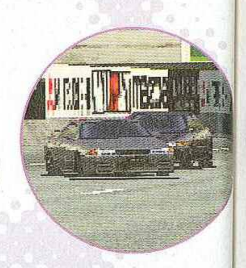
* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

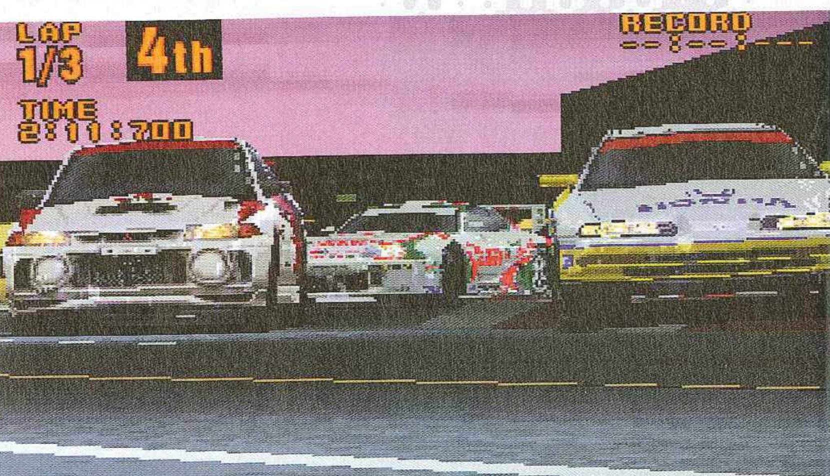
Par Nourdine Nini

Gran Turismo

Editeur : Sony Japon - Disponibilité : mars-avril 97



Continuant dans la voie tracée par Psygnosis grâce à son désormais mythique Formula One, c'est au tour de Sony d'apporter sa pierre à l'édifice déjà bien avancé des jeux de course auto haut de gamme. Cette fois, c'est au Japon que le petit dernier a vu le jour. Premiers pas d'un futur grand...



Certes, le dernier gros projet en date de Sony Japon n'est prévu - pour l'instant - que pour le premier trimestre de l'année prochaine, mais nous n'avons pas pu résister plus de deux secondes et trois dixièmes à l'idée de vous le présenter en avant-première. Gran Turismo, c'est le premier vrai jeu de bolide qui mette en scène des voitures de tourisme et qui soit doté d'un véritable scénario. En effet, dans la peau d'un pilote débutant, vous gérerez votre carrière comme celle d'un professionnel. A la recherche de budget et - accessoirement - de gloire. Parce que mine de rien, une saison complète en course auto, ça coûte bonbon ! C'est pourquoi, après chaque épreuve, des sommes d'argent seront distribuées aux meilleurs. Du pécule accumulé au fil des courses dépendra en grande partie la compétitivité de votre



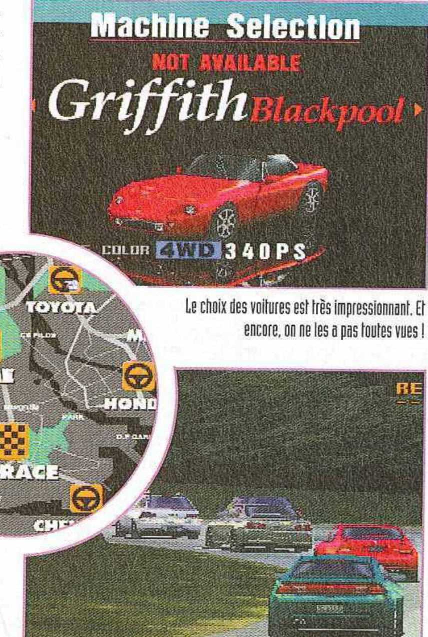
A la vue du résultat, la modélisation des voitures a dû nécessiter un temps fou.

Des "replay" dignes de la télévision !

voiture, sachant que vous pourrez améliorer les capacités de votre nouvel amour mécanique ou carrément en acheter une autre. Il nous semble même que vous pourrez aller jusqu'à la laver !

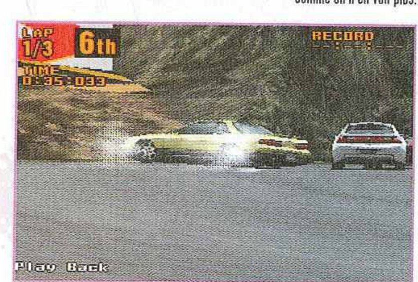
La course dans le sang !

Rassurez-vous, Gran Turismo est un jeu non-violent. Avec 11 circuits en préparation (8 sont prêts pour l'instant), la plupart sur des tracés naturels à la Porsche Challenge, le jeu propose également une collection de voitures que seul le Sultan de Bruneï pourrait se targuer d'égaler ! Avec, jeu d'origine nipponne oblige, une majorité de belles japonaises. Toutes les marques du pays du Soleil Levant sont effectivement représentées, avec cependant quelques "intruses" de luxe comme les belles Chrysler pour ne citer que cette marque à laquelle je ne dois absolument rien...
Mais Gran Turismo n'est pas seulement très beau - la modélisation des voitures frise la perfection - c'est aussi et surtout une simulation d'un réalisme incroyable. Le comportement des bolides y est tout simplement hallucinant ! Des points de freinage aux survirages, tout a été étudié au millimètre. Quant à l'option du "replay" pour revoir sa course depuis le départ, c'est même carrément la télé sur PlayStation ! Avec, pour l'instant, deux vues au choix, une a la "Ridge Racer" et une autre de derrière l'auto, les sensations sont idéales. Bien entendu, on attend d'en voir beaucoup plus, notamment les autres circuits et autos, mais croyez-nous, c'est un véritable petit bijou qui s'annonce-là. Vivement l'année prochaine !



Le choix des voitures est très impressionnant. Et encore, on ne les a pas toutes vues !

Les circuits se déroulent pour la plupart dans de zolies forêts bien vertes, comme on n'en voit plus.



Si je vous dis que ce tête-à-queue est ultra réaliste, cela ne vous dirait rien : il faut le voir pour pouvoir apprécier !



nécessiter un temps fou.

Des jeux de plateau dans votre console

Editeur : Hasbro - Disponibilité : N.C.

Réservé à un public «famille» désireux de partager sur écran les joies des jeux de plateau, les titres Hasbro jouent la carte du convivial et nous font profiter de recettes déjà éprouvées. Au programme : transactions immobilières et stratégie.

Par Dave Martyniuk



Les deux titres ici présentés possèdent déjà une renommée mondiale qui les placent parmi les plus connus qui soient. Ces deux titres sont le Monopoly et Risk. Les voir débarquer sur PlayStation peut paraître anecdotique, voire sans intérêt. C'est un point de vue défendable. Ceci étant dit, leur adaptation sur console est loin d'être une mauvaise chose. Dans le cas de Risk, le jeu se paie même le luxe d'innover quelque peu. Commençons d'ailleurs notre présentation avec ce dernier. Comme de bien entendu, le jeu se résume, graphiquement parlant, à l'étalage d'une carte du monde divisée en de nombreux territoires. Risk inclut deux modes : classique et extrême. Le premier reprend exactement le principe du jeu de plateau, tandis que le second mode y ajoute quelques fioritures et options. Six joueurs en mode classique ou huit en mode extrême, peuvent s'essayer au jeu et tenter de conquérir le monde. Evidemment, les stratégies, les alliances et les fourberies vont bon train... L'interface est simple, claire, et on s'y retrouve aisément. Pour illustrer les combats, en mode extrême, de petites séquences en images de synthèse vous montrent des soldats sur le champ de bataille, tirant, marchant sur l'ennemi, tombant sous les balles... De petites animations bienvenues car beaucoup plus vivantes que celles trop simples qui s'affichent en mode classique. De plus, ce mode plus excitant contient des événements aléatoires comme une catastrophe qui anéantit un certain nombre de troupes, ce qui apporte un côté encore plus hasardeux au jeu. Un mode «édit» vous permet même de placer vos troupes comme vous le désirez, sur le monde entier ou sur un continent



détaillé, tout en proposant les conditions de victoire, etc. Au-delà d'une réalisation moyenne, Risk se montre toujours hautement intéressant, et c'est bien là le principal. En ce qui concerne le Monopoly, il y a peu de choses à dire. En effet, il reprend exactement le principe du jeu plateau, il se joue jusqu'à quatre joueurs, et le tout est agrémenté de petites séquences lors des déplacements de votre pion (une voiture, un chapeau... des trucs ringards mais super rigolos). On aime ou on n'aime pas, mais le jeu reste toujours aussi prenant. Il est bon de signaler que ces deux titres acceptent la souris et que le confort de jeu en est grandement amélioré.



Boulevard Malesherbes F22000

Rush

Konami ne perd pas le Nord

Alors que Metal Gear Solid attire tous les projecteurs, Konami prépare activement d'autres titres. Les RPG restent un sujet de prédilection chez l'éditeur nippon, qui prépare Suikoden 2, Life Azure Dreams (dans lequel il sera possible de croiser des races animales), et peut-être... Vandal Hearts 2. Interrogé sur le sujet, un responsable de la firme a en tout cas déclaré que le titre avait "de très fortes chances" de voir le jour.

ions de
isation
haute-
rincipal.
y a peu
exacte-
oue jus-
émenté
cements
au... des
On aime
oujours
que ces
que le
élioré.

ne perd
ord

Solid attire tous les
prépare activement
5 restent un sujet de
diteur nippon, qui
Life Azure Dreams
ossible de croiser des
peut-être... Vandal
le sujet, un respon-
tout cas déclaré que
fortes chances" de

三國

張

ZHANG FEI

LE MAÎTRE DÉCAPITEUR LE PLUS RAFFINÉ DE PÉKIN

無

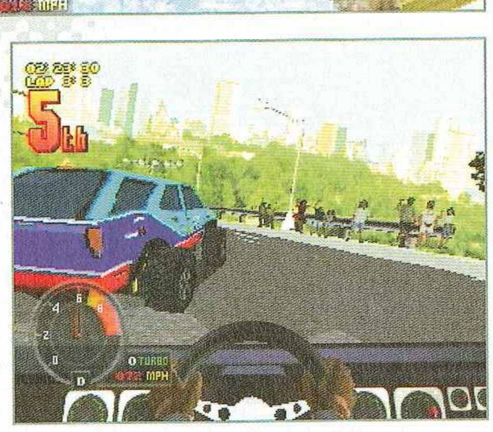


Hardcore 2

Editeur : ASC Games - Disponible en novembre 97

Et c'est reparti pour de nouvelles ballades dans les bois avec vos copains du club 4x4. Plus de camions, plus de pistes, voilà ce que nous promet cette suite de Hardcore 4x4. Les 8 nouveaux circuits vous emmèneront dans le Grand Canyon, Las Vegas ou bien encore la Nouvelle Orléans, et ce aussi bien de jour que de nuit. Vous pourrez vous admirer sous toutes les durites grâce aux quatre vues proposées, et chaque fin de course vous permettra de customiser votre engin à plusieurs niveaux. Enfin, deux joueurs auront le loisir de se battre par écran splitté interposé. Les rebonds à outrance devraient également être au rendez-vous.

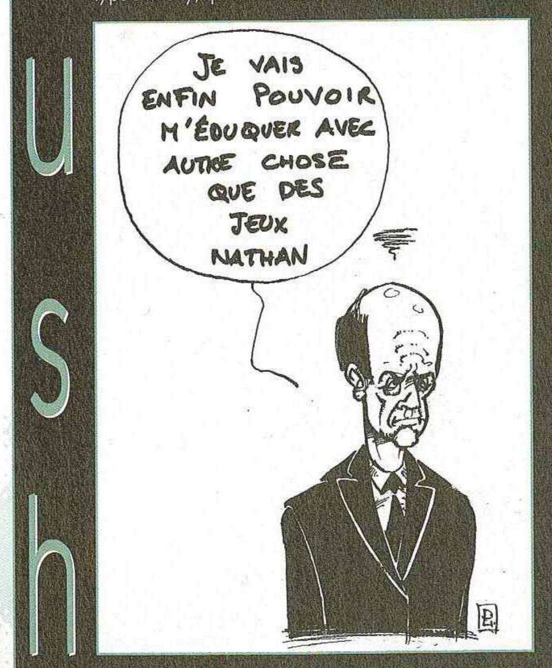




Rush

Hudson officiellement rallié à Sony

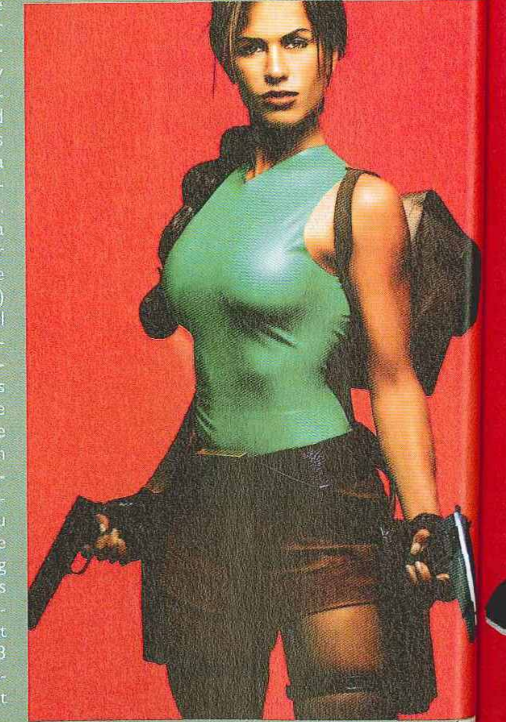
Hudson a récemment annoncé ses intentions de développer sur PlayStation. Ses deux premiers jeux sont de nouvelles versions de ses classiques, Bomberman World et Momotaro Dentetsu 7. Le premier est bien sûr l'adaptation du jeu fétiche de l'éditeur, le second un jeu de simulation type Sim City, qui s'intéresse essentiellement au business.

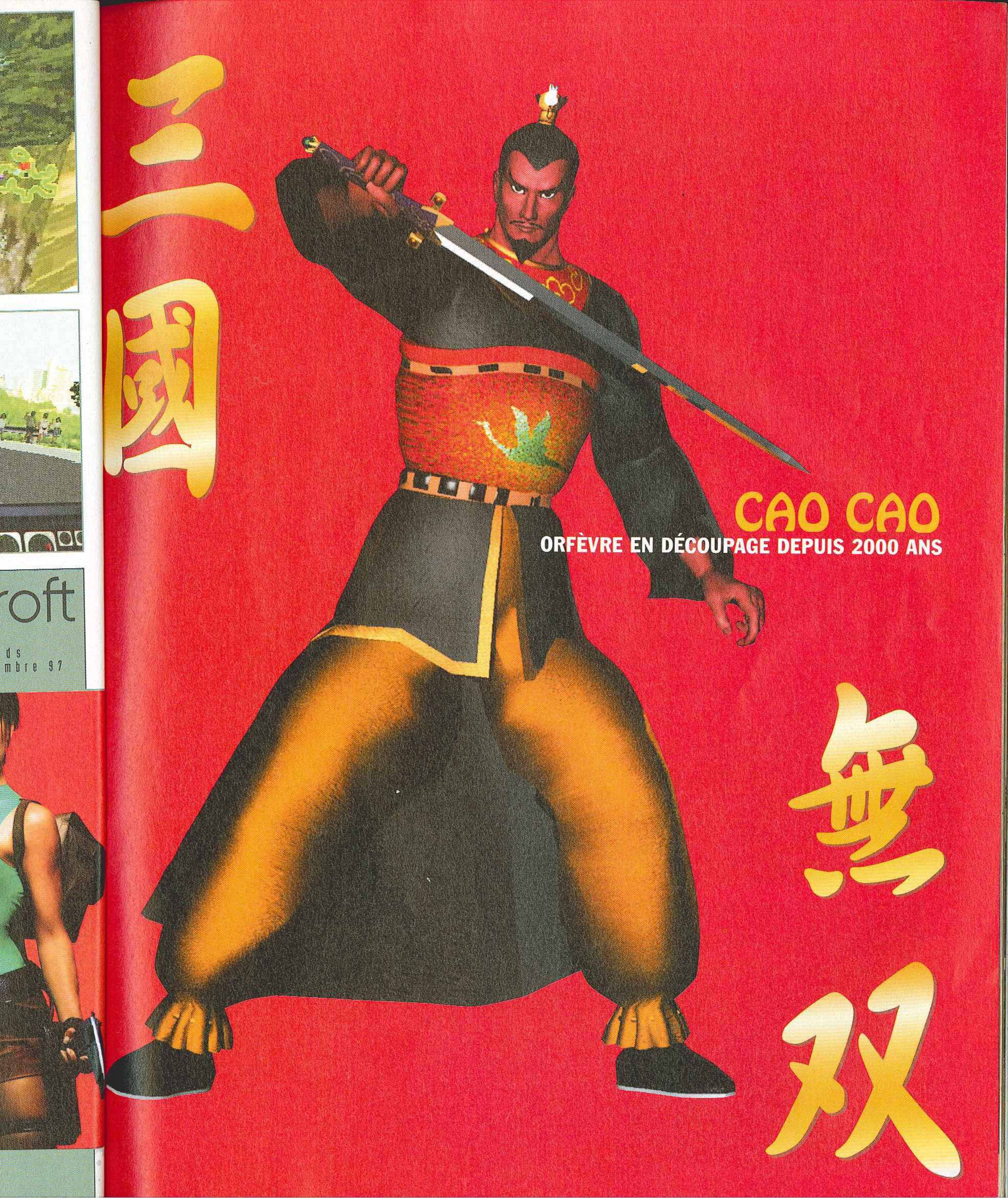


Quand Lara Croft chante

Label : XIII Bis Records
Disponible le 3 Novembre 97

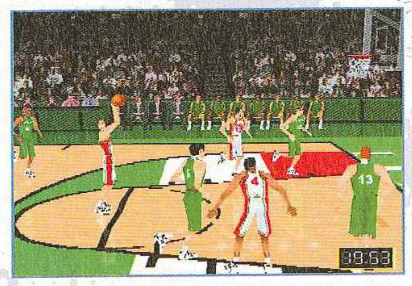
Elle aurait pu faire mannequin pour Chanel, représentante pour Silicon Valley ou encore modèle de démonstration pour le fond de teint Lancôme mais Rhona Mitra, notre Lara Croft en chair et en maquillage, chante. Ben oui. Alors on a écouté la chanson, composée par le beau et barbu Dave Stewart (ex-Eurythmics) et c'est... une chanson. Il y a de la musique, des paroles - très spirituelles - et une mélodie d'où les notes de musique ne sont pas absentes (une bonne chose). Lara, euh Rhona a une voix de cyborg, mais c'est sans doute parce qu'elle joue au jeu vidéo. Voilà. Le titre du single, c'est "Getting Naked" et il sortira dans toutes les bonnes boutiques (les autres l'auront peut-être aussi) dès le 3 novembre. Pour les amateurs de Lara Croft avant tout.




三國
CAO CAO
ORFÈVRE EN DÉCOUPAGE DEPUIS 2000 ANS
無双

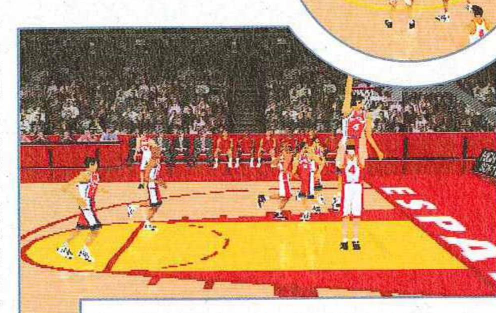
World League Basket Ball

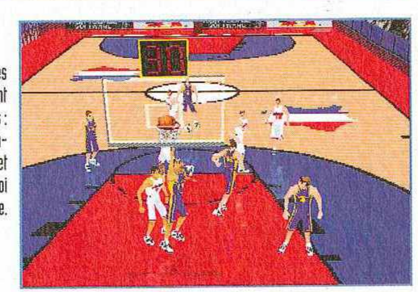
Editeur : Mindscape - Disponibile en décembre 97


Les reflets sur le parquet sont plutôt réussis.



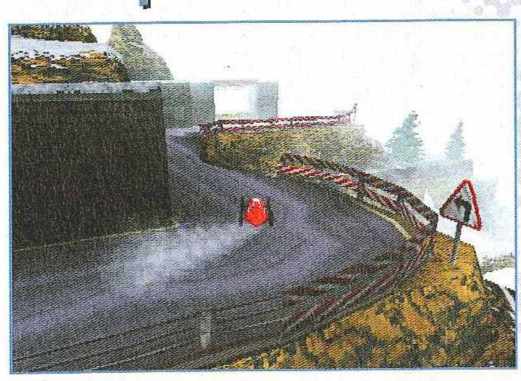
Etonnant. Cette simulation de basket éditée par Mindscape ne mettra pas en scène les 29 équipes de la NBA mais 64 équipes internationales organisées en huit divisions. Bien sûr, cela ne vous empêchera ni d'affronter les vedettes américaines ni de maltraiter violemment ce pauvre arceau en "dunkant" de toutes vos forces de 35 façons différentes ! World League Basket Ball vous donnera également la possibilité de créer vos propres équipes, de consulter une masse de statistiques ainsi que de choisir parmi plus d'une dizaine d'angles de caméra. Graphiquement assez proche du premier Total NBA, ce soft aura au moins l'avantage de faire découvrir aux amateurs de basket des équipes moins médiatisées que celles de la NBA. Souhaitons que la jouabilité et la rapidité soient de la partie. Test le mois prochain.




Trois modes de jeu sont prévus : démonstration, saison et tournoi classique.

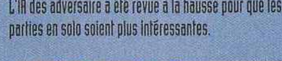
Supersonic Racers 2XS

Editeur : Mindscape
Disponible début 1998



Un nouveau moteur 3D, 30 images par seconde, des graphismes améliorés, 32 circuits aux dénivelés délirants répartis sur huit mondes différents et un mode multijoueur convivial ; tels sont les arguments de cette suite au nom commercialement très inspiré ! Supersonic Racers 2XS disposera également d'un système de caméras dynamique et astucieux qui permettra de conserver en permanence quatre joueurs humains à l'écran. Un jeu dans la lignée de Micro Machine V3 qui devrait en toute logique être plus passionnant qu'une partie d'Atmosfear après une "taboulé-party" ! On vous en reparle très prochainement.




L'IA des adversaire a été revue à la hausse pour que les parties en solo soient plus intéressantes.


Chaque véhicule aura ses propres caractéristiques et ses propres armes.



Rush

Namco annonce de nouveaux "classiques"

L'éditeur nippon, après la série des Namco Museum, lance une nouvelle collection de ses anciens titres : Namco Anthology Vol.1. La différence? Dans cette série, on trouvera deux versions de chaque titre, l'originale et l'arrangée. Le premier volume contiendra les jeux suivants : Babel (Puzzle), Wrestleball (Sport), Star Luster (Shoot), et Conqueror's Continent (simulation). Le quatrième âge devrait apprécier.

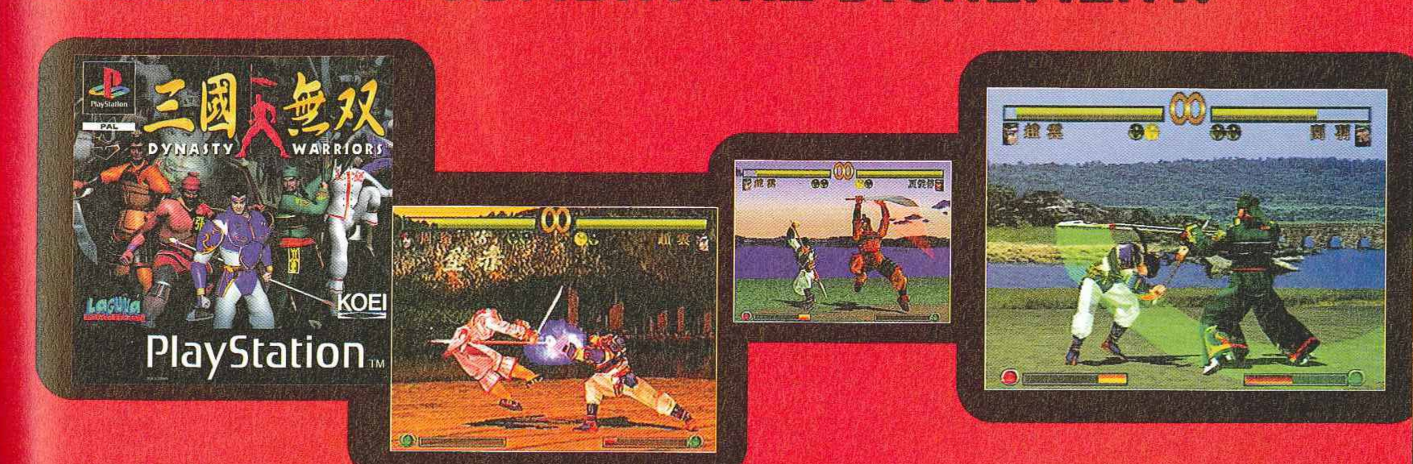

LU BU
TUEUR EN GROS, DEMI GROS ET DÉTAIL
三國無双

無双

WARRIORS™

RE VIE

ESSAYEZ DE COMBATTRE DIGNEMENT.





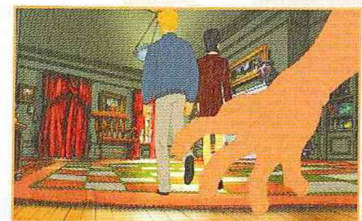
Par Nourdine Nini

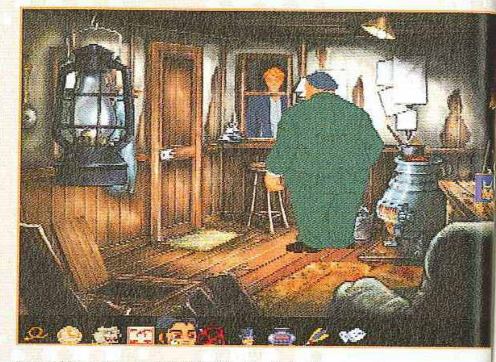
Les Chevaliers de Baphomet 2, Les Boucliers de Quetzalcoatl

Editeur : Revolution Software - Genre : Aventure - Disponibilité : Novembre 1997

Le genre "aventure" donne l'impression de ne compter que sur deux - dignes - représentants : Les Chevaliers de Baphomet et Discworld. Ça tombe bien, on vous parle de leurs suites dans ce numéro !

Georges Stobbart, héros malgré lui des premières aventures des Chevaliers, vient de signer son second contrat avec la Revolution Software Inc. Cet acteur américain venu tout droit des fonds marins californiens, est vraiment hors-normes. On peut même aller jusqu'à dire, sans trop se mouiller, qu'il est de la trempe des plus grands. James Fishman, Keith Jarret Depoisson, etc. C'est bien connu, seuls les plus renommés héritent

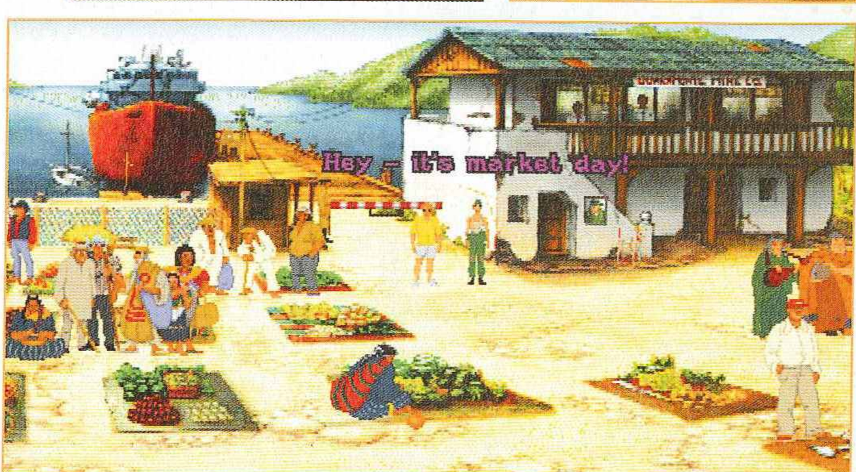




"La ruse est la meilleure des aides" disait Lao Tseu. Il n'avait vraiment pas tort le bougre.



Ah ! C'est ce petit incendie qui pensait m'arrêter !

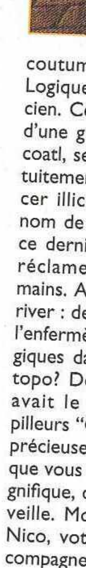


des plus grands rôles. C'est ce qui arrive une fois de plus à notre fouineur bien aimé, dans le film... (enfin... le jeu). Georges devra cette fois enquêter du côté de l'Amérique du Sud, et partir sur les traces de dangereux trafiquants de drogue... Du moins, c'est ce qu'il croyait au départ...

Les Boucliers de Quetzalcoatl ont tout pour devenir le jeu d'aventure de référence sur PlayStation

Georges aura Maya partir...

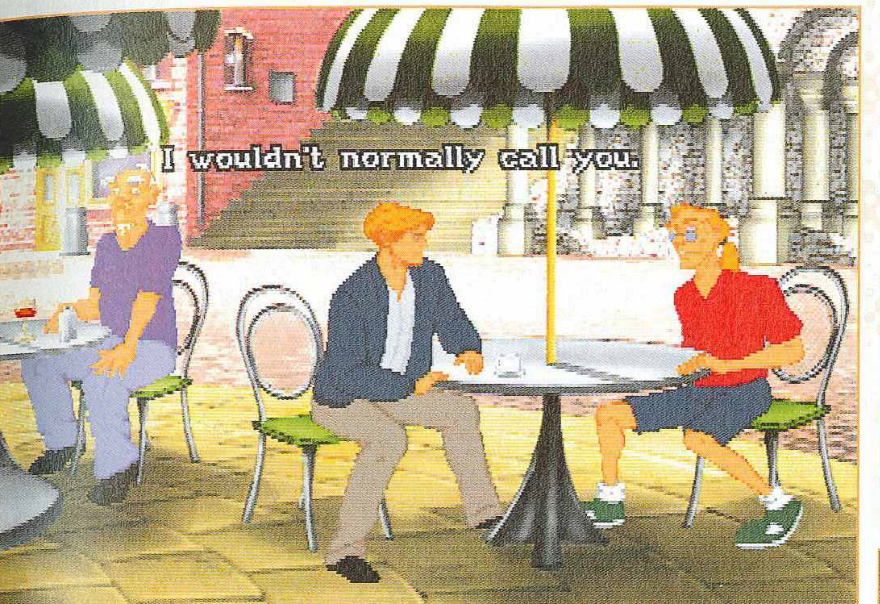
Car en réalité, la vérité est tout autre... Je l'avoue, j'aime bien cette formule. Les brillants scénaristes de ce nouveau long métrage se sont inspirés, une fois n'est pas



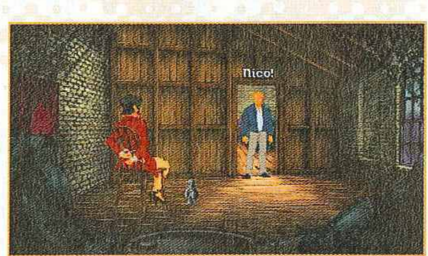
ait

ui arrive
bien ai-
Georges
côté de
es traces
ue... Du
art...

utre... Je
ule. Les
eau long
n'est pas



Georges Stobbart a encore été se fourrer dans un joli pétrin !



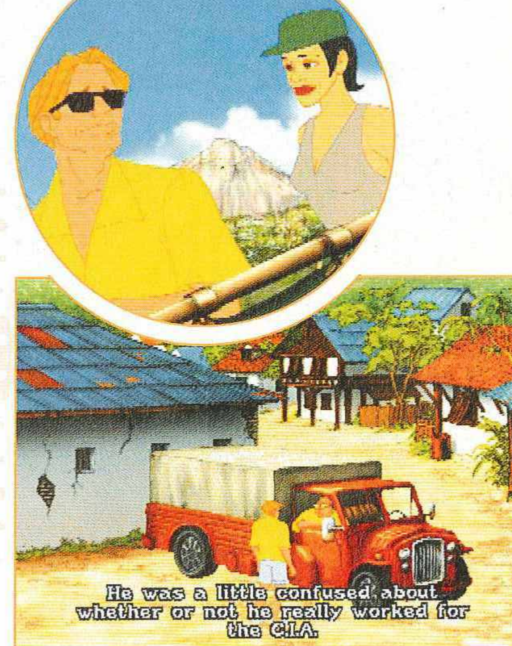




coutume, d'une ancienne légende Maya. Logique : l'époque Maya c'est plutôt ancien. Cette légende donc, veut qu'un dieu d'une grande bonté, du nom de Quetzalcoatl, se soit fait éjecter par les siens, gratuitement, allez hop circulez, puis remplacer illico par un autre dieu, plus vil, du nom de Tezcatlipoca. A vos souhaits. Or, ce dernier avait une fâcheuse tendance à réclamer sans cesse des sacrifices humains. Arriva donc ce qui devait super arriver : des prêtres excédés et surentraînés l'enfermèrent à l'aide de trois pierres magiques dans une pyramide. Vous voyez le topo? Dès lors, seule une éclipse totale avait le pouvoir de le réveiller... Les pilleurs "Conquistadores" passèrent, et les précieuses pierres disparurent... Et c'est là que vous intervenez, vous, Georges le magnifique, dans ce rôle qui vous sied à merveille. Moteur... action ! Sous vos yeux, Nico, votre ex petite amie que vous accompagnez dans une enquête, se fait enlever par des molosses. Une flèche bien placée a fait son effet... A vous de savoir pourquoi.

Une interface simplifiée

Tout comme dans le premier "Baphomet", votre délicate investigation vous mènera dans l'Europe entière et bien sûr dans quelques régions hostiles de l'Amérique du Sud. Dialogues et recherches d'objets seront plus que jamais d'actualité. Ouvrez l'oeil, fourrez votre nez partout et réfléchissez ! Pour encore plus de convivialité, les clics ont même été simplifiés, de même que les menus, plus simples d'accès. Et, on ne le dira jamais assez : munissez-vous d'une souris, c'est mieux ! C'est même plus rapide maintenant... Sans être dans la lignée du premier volet pour ce qui concerne la trame, Baphomet 2 réjouira les fans de la première heure, par sa grande beauté. Mais le premier tableau pourrait bien mettre les nerfs des néophytes à rude épreuve ! Bref, cette suite est grandiose et on s'en pourlèche déjà les babines. Bonne nuit.



Parfois, il vaut mieux attendre

PlayStation MAGAZINE

Numéro 15 • Décembre 1997

Encore plus fou !

Crash Bandicoot est de retour

Tomb Raider 2 Le test complet

Numéro 15 • Décembre 1997 • 49 F • Belgique 320 FB • Suisse 12,50 FS

En vente dès le 5 décembre

Dans
7

COLONY



CRASH B



G-POLICE



I su

d'ac

tendre pour ne pas être déçu...

Dans le prochain PlayStation Magazine

7 démos jouables

COLONY WARS

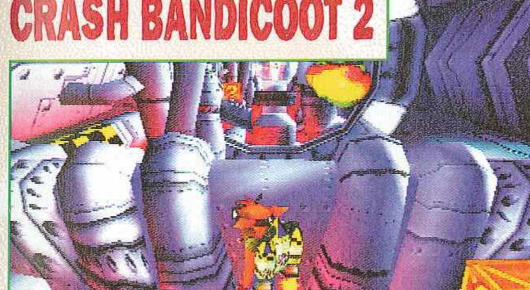


TOMB RAIDER 2

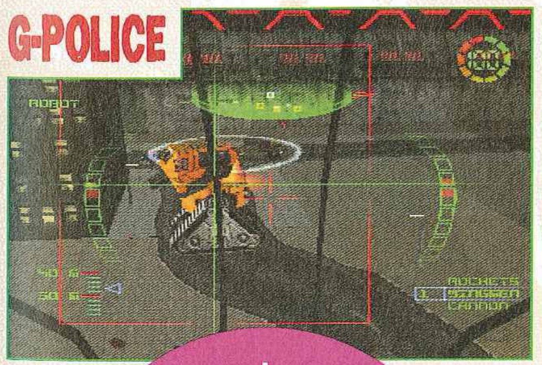
OVERBOARD! - 2 joueurs -



CRASH BANDICOOT 2



G-POLICE



TOCA TOURING CAR



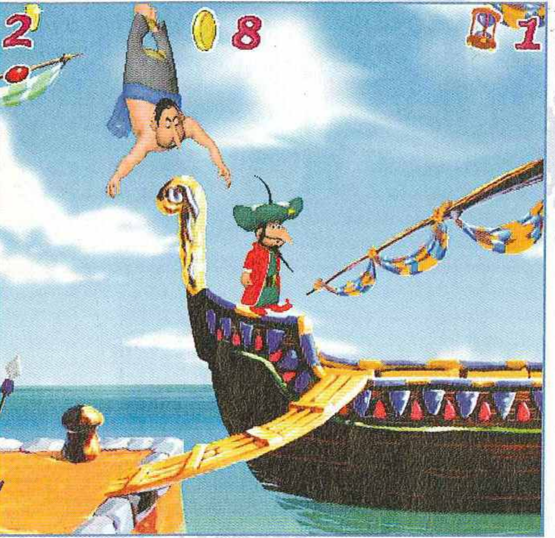
MACHINE HUNTER



+
1 supplement gratuit :
le guide d'achat de tous les jeux de Noël !

Iznogoud

Editeur : Microïds
Disponible en décembre 97



Devenir calife à la place du calife, ça vous branche? C'est ce que vous propose ce jeu développé par Microïds (encore eux !). Au menu de ce petit jeu de plate-forme 100% french : 14 niveaux délirants entièrement peints à la main par des professionnels du dessin animé, des scènes cinématiques et une centaine de personnages modélisés et animés en 3D. Face aux futurs hits du genre (Pandemonium 2, Crash Bandicoot 2, etc.) le combat s'annonce plus que difficile, néanmoins le petit vizir acariâtre et barbichu devrait séduire les plus jeunes d'entre vous, ainsi que les fanas de l'œuvre de M. Tabary. Souhaitons toutefois que les défauts de jouabilité soient corrigés dans la version définitive...Test le mois prochain.





Rush

Fous de FF VII !

Parmi les jeux de Squaresoft qui sont attendus par les Japonais en ce moment, on trouve... Final Fantasy VII ! En effet, aussi incroyable que cela puisse paraître, sachez que FF VII est (re)sorti au Japon le 2 octobre dernier dans une version "internationalisée". Il s'agit en fait du titre français qui contient des éléments supplémentaires. Les joueurs nippons, se sentant lésés, ont obtenu cette seconde mouture après avoir vivement protesté auprès de l'éditeur ! Combien vont-ils en vendre cette fois-ci?

Critical Depth

Editeur : GT Interactive - Disponible en décembre 97

Derrière ce nom barbare se cache un soft de combat se déroulant dans les fonds marins. Le concept est décidément très original...

Le face à face selon Cousteau

Piochez dans un panel de 12 engins hydrauliques de mort avant d'affronter votre adversaire dans l'une des 11 redoutables arènes aquatiques. Saisissez les différentes options qui parsèment les fonds pour booster votre armement. En fait, telles seront les habitudes à acquérir dans ce jeu aux musiques très proches du film Abyss. Vous bénéficierez de plusieurs modes de jeu dont le Battle, qui vous opposera à un nombre déterminé d'ennemis dans l'arène de votre choix. Le mode Death quant à lui, vous invitera à couler un maximum de vaisseaux. La possibilité de jouer à deux via un écran splitté nous laisse présager de longues soirées d'amusement sous le signe de Neptune ! Un remake de la célèbre chanson "Fais-moi des choses aquatiques".









th

mbre 97

soft de com-
marins. Le

lon

drauliques de
re dans l'une
. Saisissez les
s fonds pour
es seront les
musiques très
erez de plu-
ui vous oppo-
s dans l'arène
à lui, vous in-
aux. La possi-
itté nous lais-
usement sous
de la célèbre
es".



Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par des tacles aux chevilles ou des tendons déchirés. Au-delà des tensions, des coups de gueule à la mi-temps et des frustrations de fin de match. Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

il y a France 98.

FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98. Votre seul but : la qualification.







www.easports.com

Sony PlayStation™ ·



· Windows® 95





dows® 95

oft Corporation aux États-

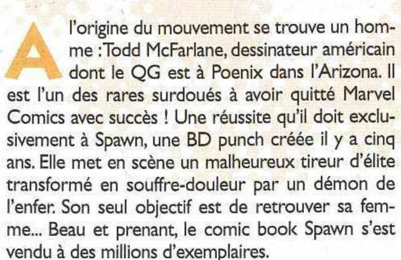


Par Raymond Lebœuf

Spawn

Editeur Sony of America - Disponible début 1998

On connaissait le comic book et le dessin animé (prochainement diffusé sur Canal Jimmy), il y aura bientôt le film et le jeu vidéo. Spawn se décline à toutes les sauces... piquantes !



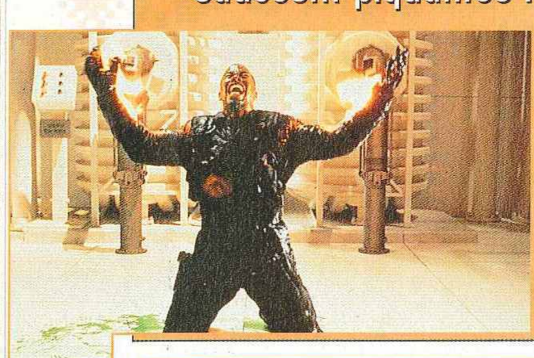
A l'origine du mouvement se trouve un homme : Todd McFarlane, dessinateur américain dont le QG est à Poenix dans l'Arizona. Il est l'un des rares surdoués à avoir quitté Marvel Comics avec succès ! Une réussite qu'il doit exclusivement à Spawn, une BD punch créée il y a cinq ans. Elle met en scène un malheureux tireur d'élite transformé en souffre-douleur par un démon de l'enfer. Son seul objectif est de retrouver sa femme... Beau et prenant, le comic book Spawn s'est vendu à des millions d'exemplaires.

Plein de déclinaisons

Cet engouement pour l'histoire de ce personnage anti héros s'est traduit par plusieurs adaptations sous des formes bien différentes : un dessin animé, diffusé sur HBO aux States et Canal Jimmy en France ; un film, annoncé pour le 10 décembre dans l'Hexagone ; et un jeu vidéo sur PlayStation. Puisque le jeu, un beat them up de la trempe de Fighting Force, n'est pas prévu pour tout de suite, un bon conseil : allez découvrir le comic si ce n'est pas déjà fait, ou rendez-vous prochainement dans les salles pour voir un long métrage nettement meilleur que Mortal Kombat !



Contre toute attente, le long métrage est violent... Et aussi très beau visuellement.



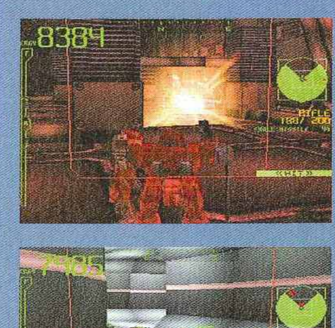


Armored Core

Editeur : Sony - Disponible au premier semestre 98



Incarnant un robot, vous vous retrouverez chargé de nombreuses missions dans lesquelles vous croiserez plusieurs engins ennemis. Les décors seront variés - vous serez immergé dans l'eau, parcourrez de longs couloirs métalliques, traverserez une ville - et plus vous assurerez lors de vos missions, plus les récompenses grossiront. L'argent que vous gagnerez servira à customiser votre robot : nouvelles jambes, nouvelles armes etc. Cependant, Armored Core vous semblera pécher par une jouabilité un peu lourde et, surtout, une action trop répétitive. Mais cela ne représente que notre première impression. Et elle peut évoluer, comme le jeu lui-même dont l'apparition n'est prévue qu'au premier semestre 1998.







Rush

Dieu sait que les américains sont friands de jeux de sport, surtout lorsqu'il s'agit de baseball ou de foot américain. Il y a encore peu, c'était John Madden Football'97 d'Electronic Arts qui était le jeu le plus acheté en Amérique du Nord, mais les ventes continuelles de Tekken 2 l'ont peu à peu détrôné de la première place. Tekken 2 en est en effet à 670 000 unités vendues, chiffre qui pourrait, d'après les professionnels, être battu par FF7 d'ici l'année prochaine.

Imaginez un peu que vous vous emparez de l'âme de ce guerrier peu affable.



l : allez décou-
ait, ou rendez-
lles pour voir
meilleur que





Et aussi très beau vi-

ore
stre 98

ez chargé de
us croiserez
ront variés -
de longs cou-
us vous assu-
enses grossi-
à customiser
mes etc. Ce-
cher par une
n trop répéti-
mière impres-
ème dont l'ap-
1998.

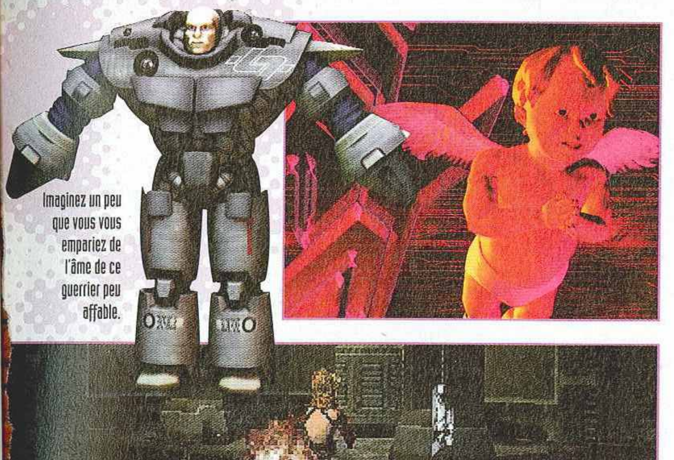


3 questions au maître, David Perry

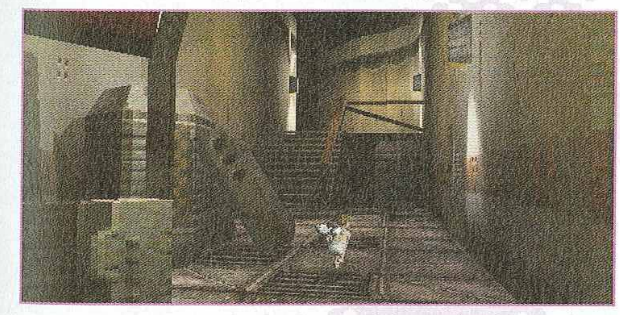
Qui a eu l'idée d'un tel jeu?
DP : Personne en particulier, l'équipe de Shiny Entertainment en général. L'idée de pouvoir s'emparer des âmes et ainsi de jouir de personnalités et de capacités physiques différentes nous a semblé à tous un excellent point de départ pour un jeu.

En quoi le moteur 3D est-il révolutionnaire?
DP : Il permet notamment d'enregistrer chaque personnage du jeu non plus sous forme de polygones associés les uns aux autres mais sous forme d'une seule et unique entité.

Etes-vous un ange?
DP : Seulement si l'on considère que parfois je me sens pousser des ailes...



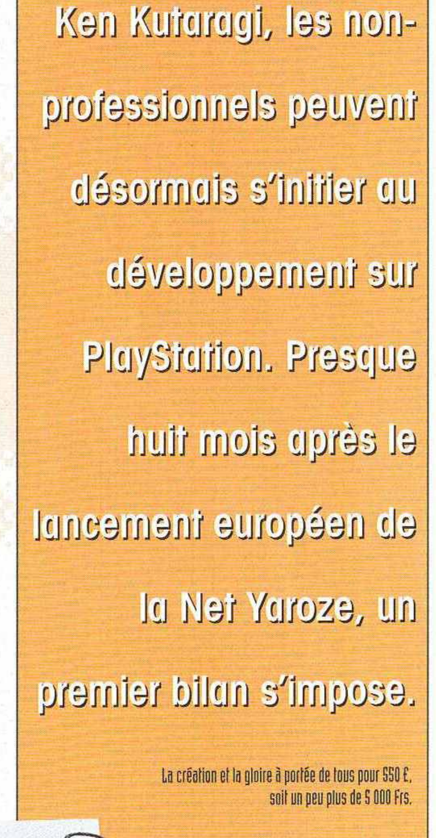
Imaginez un peu que vous vous empariez de l'âme de ce guerrier peu affable.

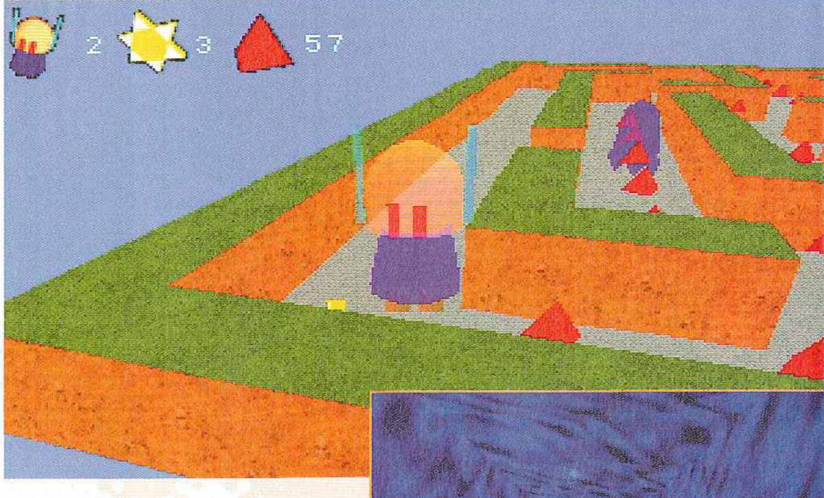




Par JEAN SANTONI

Net Yaroze


Grâce à Sony C.E. et à Ken Kutaragi, les non-professionnels peuvent désormais s'initier au développement sur PlayStation. Presque huit mois après le lancement européen de la Net Yaroze, un premier bilan s'impose.



Vous le savez sûrement déjà, la vocation première de la Net Yaroze (la PlayStation noire) est d'être un outil de développement destiné aux passionnés de jeux vidéo comme vous et moi, désireux d'exprimer leur talent de programmeurs. L'ambition de Kutaragi? Créer un pool de talents, favoriser l'originalité et la créativité, et bien sûr parfaire la stratégie d'ouverture amorcée par Sony C.E. Jusqu'à présent 10 000 Net Yaroze ont été vendues toutes zones géographiques confondues (à savoir Japon, Etats Unis et Europe). Sony s'est fixé un objectif de 30 000 pièces maximum sur trois ans. Actuellement, le premier vivier de nouveaux créateurs demeure le Japon, suivi de l'Europe.

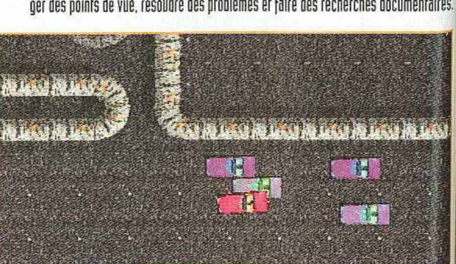
La création et la gloire à portée de tous pour 550 £, soit un peu plus de 5 000 Frs.

Des perspectives intéressantes... à long terme

Si la grosse majorité des productions Yaroze n'offre qu'un intérêt très limité, certaines sortent du lot, suffisamment en tout cas pour retenir l'attention d'éditeurs réputés (Codemasters lors du dernier ECTS à Londres par exemple).



Il existe 3 sites ouaib dédiés aux utilisateurs de la Net Yaroze. Ces derniers peuvent y échanger des points de vue, résoudre des problèmes et faire des recherches documentaires.

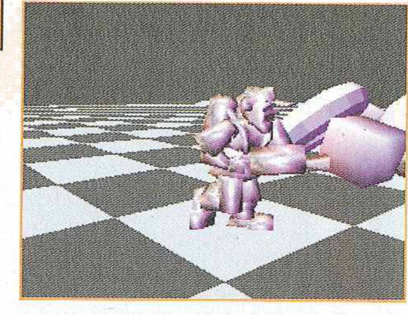


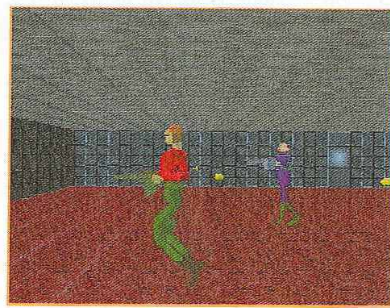
En théorie, il est possible de développer des titres de la qualité et de la complexité de Ridge Racer.

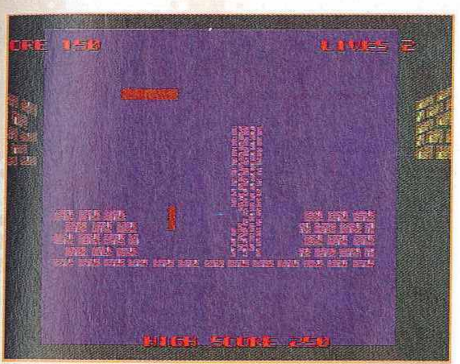
Des démos sur le CD

Retrouvez sur le CD de démos les nouveautés Net Yaroze, ainsi que les coordonnées pour commander la machine ou récupérer toutes sortes de renseignements.

Le plus étonnant reste l'importance qu'accordent certaines écoles à la machine et ses débouchés. Ainsi depuis octobre 97, l'Ecole d'Informatique de l'Université de Middlesex dispense des cours de techniques de développement sur la Yaroze. De même, la Digital Entertainment Academy de Tokyo propose des cours de conception sur cette bécane à 53 étudiants. Cette nouvelle tendance est bien évidemment soutenue par SCEE qui s'associe avec les départements de recherche informatique et graphique des différents établissements européens. Sony a rempli son premier objectif, créer un phénomène d'émulation, qui s'il ne concerne pas exactement "monsieur tout le monde" pourrait sur le long terme être bénéfique pour l'industrie du jeu vidéo. A suivre...







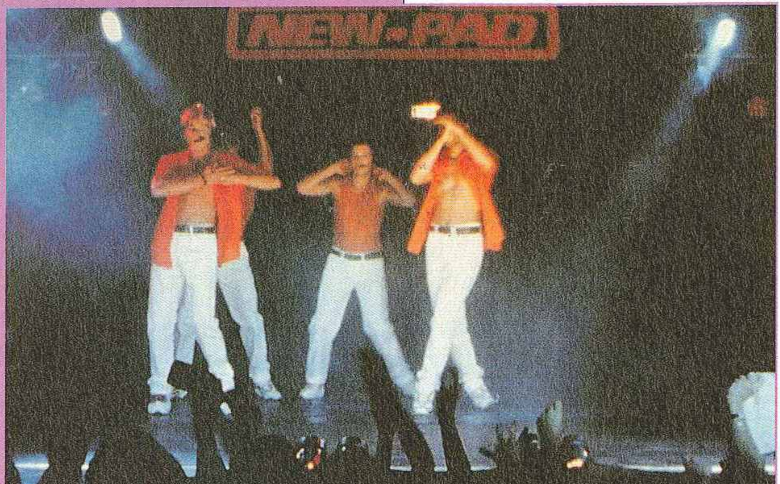
Développer sur PlayStation, c'est possible !

Ces derniers peuvent y échan-
des recherches documentaires.

Rush

Trois divisions de Sony Computer Entertainment se séparent en trois nouvelles compagnies ! La principale tâche des trois compagnies sera le développement et la production de software. Les trois frangines s'appellent Arc Entertainment, Sugar and Rockets, et Contrail. Arc Entertainment est la division à l'origine d'Arc the Lad, Sugar and Rockets, de Qube et Gambare Morikawa-kun 2 (sorte de Tamagotchi), et Contrail de Wild Arms. Ainsi indépendantes, Sony espère spécialiser et améliorer le développement des jeux. Ça promet pour l'avenir !





La pub télé de Parappa the Rapper, ou l'art de la dérision poussé à l'extrême !



Décidément, ce n'est pas l'imagination qui manque chez Sony...

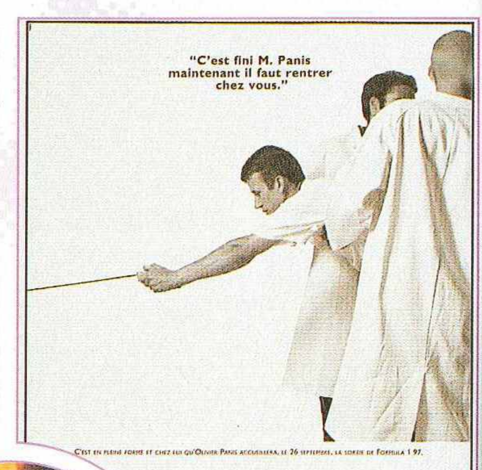
Sony casse la baraque

Si Sony a fait de la PlayStation la console la plus vendue de la planète, ce n'est pas par hasard. S'appuyant sur un plan marketing implacable, Sony a su faire de sa machine non pas un objet ordinaire mais quasiment une icône. Comment le géant de l'électronique en est-il arrivé là?

Par Nourdine Nini

Quand Alain Prost se rend dans les locaux de Sony Computer, c'est toute l'équipe qui est aux petits soins pour le triple champion du monde...

La réussite en France de la PlayStation et de ses jeux ne repose pas seulement sur une technologie d'avant-garde ou sur des softs brillants. C'est aussi et surtout à la qualité de sa communication que Sony doit la clé de son succès. Présence massive dans la presse spécialisée et généraliste, appuyée de surcroît par des spots radio-télé d'un nouveau genre. Une touche "pub" jeune et moderne, qui n'hésite pas à allier humour et "agressivité". Droit au coeur. Résultats garantis ! De septembre à décembre 97, c'est plus de 1 000 spots pour le petit écran (TF1, M6, Canal + et MCM), 300 pour la radio (NRJ, Fun Radio et Skyrock), une énorme campagne d'affichage dans 88 villes, ainsi qu'une présence dans un bon nombre de magazines, qui vont envahir nos vies de consommateurs médusés. Au total, ce ne sont pas moins de 120 millions de francs de budget qui auront été mis dans la balance pour lancer les hits de fin d'année ! Qui peut tenter de rivaliser? Personne en vérité.



Même le partenariat avec la F1, pourtant considéré comme un milieu austère et froid, n'empêche pas de se faire vraiment plaisir !

Big Sony is watching you !

Mais Sony a aussi su - habilement - imposer un nom. En moins de deux ans, la PlayStation s'est constituée essence même du jeu vidéo. Les fidèles, en grande majorité des nouveaux venus dans cet étrange univers, ne jurent plus désormais que par elle. Le 8-12 ans "coeur de cible" s'est propagé vers les 15-25 ans, attirant ainsi un public différent. Pour atteindre cet objectif, Sony n'a pas hésité à multiplier les opérations en tous genres. Relations publiques (Beach Music Tour, etc.), partenariats artistiques (NTM, FFF, Menelik, etc.), mais aussi sponsoring sportif avec l'écurie de F1 Prost GP, en football avec la Ligue des Champions ou encore sur les sports extrêmes (surf, roller, etc.), une parfaite adéquation avec l'image jeune et moderne que veut véhiculer l'actuel leader mondial. Ainsi, en France, le chiffre d'affaire pour l'exercice 97/98 devrait dépasser le milliard de francs ! Représentant déjà 75% du marché français, la PlayStation s'est fixée un nouvel objectif. Ou plutôt un véritable challenge : faire jouer la gente féminine ! Chiche ? Quand on vous dit que la PlayStation est là pour longtemps...



n 990frs
1230frs

que

rtant considéré comme un mi-
as de se faire vraiment plaisir !

le F1
e des
s ex-
adé-
e que
Ainsi,
ercice
ancs !
nçais,
jectif.
jouer
vous
mps...

actua SOCCER 2

«Reste pas sur le banc de touche!»

Alan Shearer

Un réalisme encore jamais obtenu. Nouvelle technique de motion capture avec 10 caméras.

Une sélection des plus grandes stars du foot.

Les 64 plus grands clubs internationaux.

24 stades différents et le choix des conditions météo.

actua SPORTS SERIES









Par Grégory Szriftgiser

La PlayStation 2 rêvée par les développeurs

Les spéculations du monde des développeurs sont justifiées, mais la PlayStation 2 reste encore un rêve... même s'il ne serait pas étonnant que Sony y travaille dur en ce moment même. L'avis des professionnels, leurs idées, leurs désirs : PlayStation Mag vous livre un peu du rêve.

Illustration dessinée par Chris Stocker, propriétée de PlayStation Magazine UK.

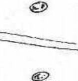
Ce sont nos confrères de PlayStation Magazine Angleterre qui ont, les premiers, mené l'enquête sur la console qui pourrait succéder à l'actuelle PlayStation. Bien que Sony ne témoigne aucune volonté de passer à la génération suivante (d'ailleurs, officiellement, la PlayStation 2 n'existe pas), les développeurs s'attendent au meilleur de la part du géant.

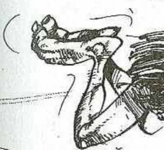
Les spéculations techniques

Quelques indices provenant des hypothèses de professionnels, des tendances vers lesquelles s'orientent la technique et les nouvelles machines ont permis d'élaborer une vue d'artiste de ce que pourrait être la PlayStation 2, et de spéculer sur ses possibilités. C'est le vétéran industriel Mark Atkinson de Computer Artworks qui a été questionné pour concocter les données idéales de la machine.

- Processeur : entre 200 et 300 MHz (vitesse actuelle des PC les plus puissants du marché, 5 à 7 fois plus rapide que la PlayStation).
- RAM principale : entre 14 et 24 Mb (contre 2 actuellement).
- RAM dédiée aux textures : 2 à 4 Mb (zéro actuellement, et 4 sur la carte 3Dfx pour PC, à titre d'indication).
- Résolution : 640 par 480 en 16,5 millions de couleurs (la résolution actuellement utilisée est de 512 par 256 pour 65000 couleurs).
- Effets 3D : Full Alpha Blending, z-buffering, bilinear filtering, perspective correct texturing, subpixel correction, mip-mapping. (des effets nouveaux, dont certains qu'aucune machine actuelle ne possède).
- Performances 3D : traitement d'1 million de vrais triangles par seconde (unité du polygone), floating point geometry acceleration.
- Système de stockage : CD-Rom 12x ou DVD.

C'est une machine de rêve dont les capacités incluent des effets 3D qui existent, mais n'ont pas encore été exploités par les machines actuelles. Cependant la plupart des industriels du milieu pensent que la PlayStation pourrait tenir encore 3 ans





La PlayStation 2 n'existe pas chez Sony. Les développeurs en parlent, mais nous ne la découvriront pas avant quelques années.

sans être revue, d'autant plus que le nouveau kit de développement (utilisé pour Gran Turismo) devrait permettre à une nouvelle génération de jeux PlayStation de voir le jour.

Des faits?

Tout ceci reste du domaine de la prédiction. En fait, tout ce qu'on sait de cette machine, c'est qu'elle arrivera un jour, mais aucune spécification technique détaillée n'existe. Après examen du travail de Chris Stocker, à qui l'on doit l'image, force est de constater qu'il s'agit d'une vision probante de ce que pourrait être une PlayStation 2. Les professionnels seront de toutes façons les premiers à l'approcher, et leurs idées seront sans doute utilisées par Sony pour confectionner une machine encore plus proche de la perfection !

Ce qu'ils imaginent

"Nous espérons qu'ils visent une puissance à peu près 10 fois plus importante que celle dont nous disposons actuellement. C'est juste une estimation, pas une promesse... Il nous faudrait aussi le DVD, la gestion du MPEG2 (NDLR : un système de compression du son et de la vidéo), et du son Dolby Digital Surround"
Dominic Mallenson - Psygnosis

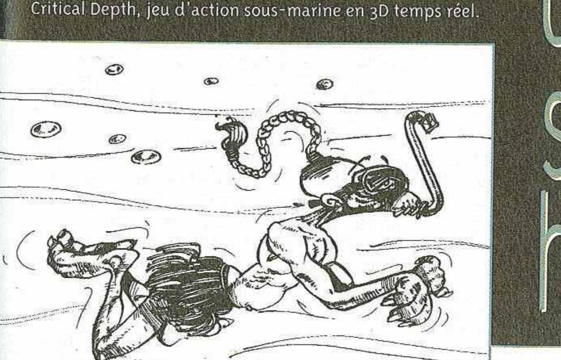
"Nous n'aurons pas besoin d'une nouvelle PlayStation avant quelques temps, mais lorsqu'elle arrivera, j'espère que Sony aura inclus tout ce qu'il voulait dedans. Ça devrait éteindre les lumières de la maison quand on la boote."
David Perry - Shiny

"Assez puissante pour permettre l'utilisation de plus hautes résolutions tout en gardant une qualité d'animation de 60 images/seconde, avec des scènes complexes"
Martin Chudley - Bizarre Creations (Formula One '97)

Rush

La famille GT s'agrandit

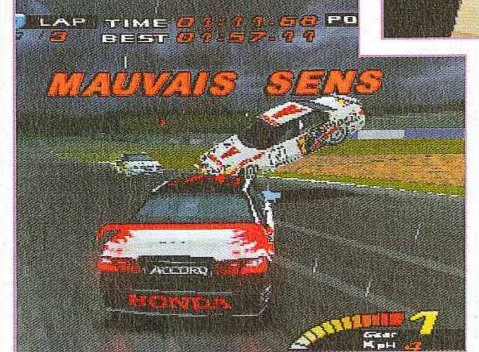
GT Interactive (l'Odyssée d'Abe), après avoir récemment acquis Microprose (Gunship 2000), grosse boîte de développement auparavant distribuée en France par Electronic Arts, vient de compléter le rachat de Single Trac (Twisted Metal), pour la modique somme de 16 millions de dollars. Le premier titre développé par Single Trac pour GT sera Critical Depth, jeu d'action sous-marine en 3D temps réel.

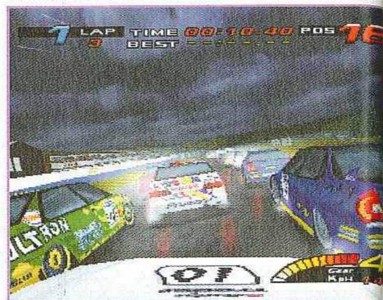


Par Nourdine Nini

Déjà présenté dans ces colonnes le mois dernier, Toca Touring Car est enfin arrivé à sa phase terminale de développement. Et par là même dans notre rédaction. Premières impressions après quelques sublimes tonneaux...







Toca Touring Car

Editeur : Codemasters - Disponible en Décembre 97



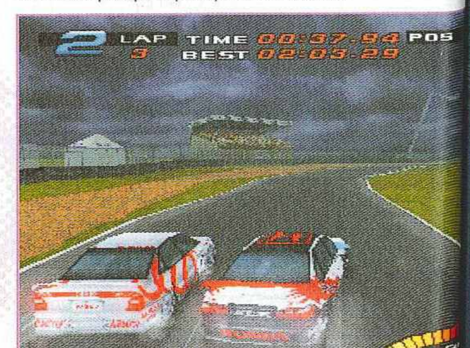


Quand le créateur de Micromachines V3 décide de se confronter directement aux super-productions automobiles disponibles sur le marché, il ne fait pas le voyage pour rien ! Officiellement licencié par Toca, qui régit le championnat anglais de Touring Car, l'éditeur d'outre-Manche a su mobiliser pendant près de 18 mois pas moins de 25 programmeurs... Le résultat, sous vos yeux, est un jeu de caisse qui regroupe les 8 voitures officielles de la saison 97, (jusqu'à 16 au départ en comptant les coéquipiers) et dont les joueurs (1 ou 2 en splitté) auront le choix de disputer les qualifications, des courses simples ou contre le chrono, ou bien carrément un championnat entier. Comme il y a 3 niveaux de difficulté et des météos changeantes (beau temps, pluie, neige, orage, etc.), la tâche sera loin d'être facile.

Conquérir la pole, préserver la fôle !

Mais la plus grande réussite de "Touring" réside sans doute dans le haut degré de simulation. Doté de 4 vues, dont une intérieure à la place du pilote, le jeu de Codemasters offre des sensations exceptionnelles. Quasiment inédites. Comme une curieuse impression d'être dans la course. Compte tenu des bagarres en "paquet", ici, il est essentiel d'être bien placé sur la grille. Autrement ça bouchonne vite et les crashes en tout genre avec déformation en temps réel des voitures se feront monnaie courante ! Touring Car peut aussi se jouer à la manette analogique (le temps de réponse est fabuleux) ou bien encore au NeGcon et au volant. De belles bagarres en perspective, en attendant le travelling du mois prochain. C'est trop bien d'être testeur !

Ne vous laissez pas surprendre par des pilotes du dimanche matin.



Rush

Jeux vidéo sur Fun

Fun Radio se met aussi au jeu vidéo avec une nouvelle émission baptisée "Bug de Beuglet". Tous les jeudis à 18h30, dans la Fun Force, avec Miguel, vous retrouverez l'actu du jeu vidéo. C'est bien, comme ça, la Terre entière ne parlera plus que de jeux ! Et en plus, on pourra aussi gagner des jeux PlayStation.



POUR SAUVER LA PLANÈTE, ILS DESCENDENT DANS LA RUE!

Il manquait un Beat' em All digne de ce nom à la PlayStation.

Playmag :
Fighting Force est à la baston ce que Tomb Raider est à l'action/aventure : une référence!

CD Consoles :
Les paddles vont souffrir! Mais les joueurs seront comblés.
★★★★★☆

Consoles + :
Fighting Force est au Beat'em All ce que Lara Croft est aux héroïnes virtuelles : incontournable!
93%

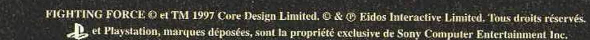
Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 EIDOS*
www.eidos-france. fr
*2,23FF/minute

N OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!











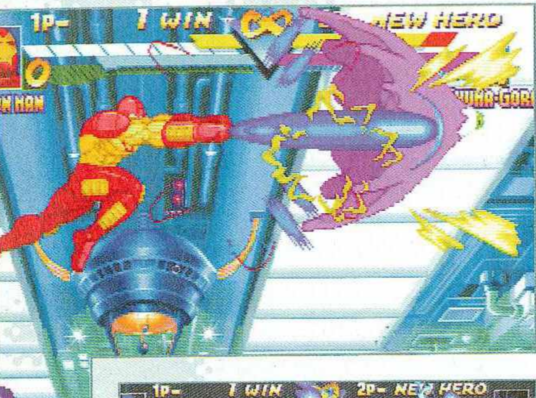


PETER'S PLANE

Marvel Super Heroes c'est avant tout le plaisir inédit d'incarner 10 des plus grands acteurs de l'univers Marvel et bien sûr d'utiliser des pouvoirs particulièrement impressionnants. C'est également une animation d'une qualité exceptionnelle pour un jeu 2D, des sprites gigantesques et surtout une maniabilité remarquable : les coups spéciaux sont très accessibles, le joueur peut exécuter facilement des combos monstrueuses ou administrer des baffes magistrales tout en voltigeant dans les airs ! La principale innovation réside toutefois dans la présence de gemmes qui augmentent les capacités spéciales des combattants durant un court instant, agrémentant ainsi les combats (hyper bourrins) d'un soupçon de stratégie. Enfin, classiquement, chaque personnage dispose d'une barre de "super" qui permet, lorsqu'elle est remplie, de déclencher une furie ou un contre assassin. Fun, violent, beaucoup plus accessible que Street Fighter, MSH a tous les atouts pour séduire les joueurs lassés des personnages conventionnels de Street Fighter !



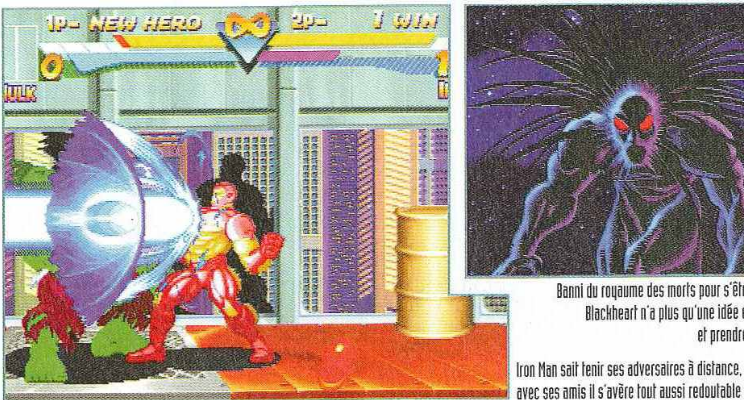
Chaque personnage dispose d'une à quatre furies. Le résultat est souvent impressionnant.





Les techniques des combattants sont variées et parfois déconcertantes. Ça nous change des sempiternelles boules de feu...

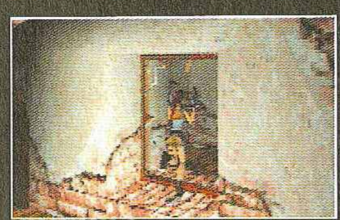
With great power comes great responsability !



Banni du royaume des morts pour s'être opposé à Satan, Blackheart n'a plus qu'une idée en tête : se venger et prendre le trône d'Hadès.

Iron Man sait tenir ses adversaires à distance, avec ses amis il s'avère tout aussi redoutable au contact !

Tomb Raider II



Lara shoote les vitres, et passe au travers.



Même les vautours vous en veulent.

Les vues semblent toujours aussi impressionnantes.

vous devrez s
les pièges qu
des cadeaux
A l'abo

...tre furies. Le résultat est souvent impressionnant.

JUGGERNAUT



... pour s'être opposé à Satan, ... une idée en tête : se venger ... et prendre le trône d'Hadès.

... distance, ... redoutable au contact !

...nantes. ......▸

Par Jean Santoni

Colony Wars

Editeur : Psygnosis - Disponible en décembre 97

Avec Colony Wars, Psygnosis quitte un instant le monde quelque peu terre à terre de la course automobile pour partir à la conquête de l'infiniment grand. Qui s'en plaindra?

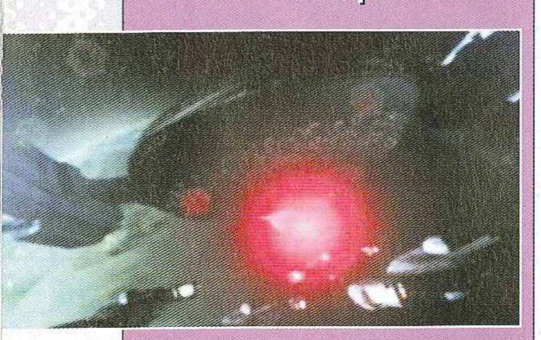


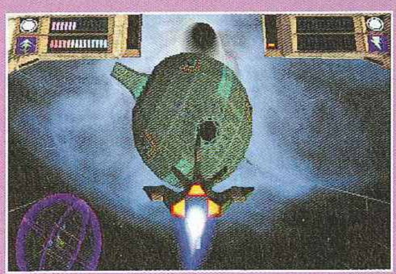
Graphiquement, le jeu se situe à des années-lumière de Darklight Conflict ou de Wing Commander... Heureusement.

Psygnosis, très prolifique ces derniers temps, affiche clairement son ambition : offrir aux joueurs des sensations inédites. Si G-Police ouvre ce mois-ci les hostilités avec un certain brio, Colony Wars s'annonce d'ores et déjà comme la future référence du shoot 3D sur PlayStation. Oubliez les faiblesses graphiques des Wing Commander et le gameplay hasardeux de Darklight Conflict, les développeurs ont ici choisi de ne faire aucun compromis.

18 mois de développement

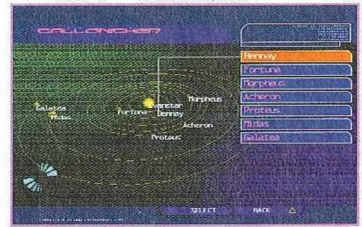
Partant d'une trame des plus classiques aux commandes de chasseurs de l'Alliance Rebelle, vous devrez combattre les forces de l'Empire. Colony Wars a semble-t-il profité avantageusement de l'expérience et du savoir-faire des développeurs de WipEout. Résultat, le soft propose des graphismes 3D en haute résolution d'une grande finesse, un design recherché, une animation aux accélérations foudroyantes, des effets spéciaux particulièrement impressionnants et une atmosphère épique digne des meilleurs space opera, le tout soutenu évidemment par de splendides scènes cinématiques (15 minutes au total) et un scénario à fins multiples ! Dernière précision, Colony Wars tiendra sur 2 CD et devrait normalement être compatible avec le pad analogique Sony. Espérons qu'il soit correctement calibré, ce qui jusqu'à présent n'a pas été systématiquement le cas... Un soft qu'il nous tarde de tester.





Les influences de Star Wars et de la série Babylon V sont flagrantes.

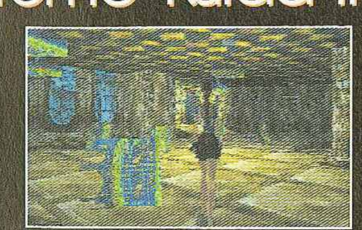






Avant chaque mission, il sera possible d'accéder à une base de données pour obtenir toute sorte d'infos sur les vaisseaux (ennemis ou alliés) et sur les nombreuses planètes des 7 systèmes solaires du soft. Question d'ambiance...

Tomb Raider II



Dans le navire échoué, le décor est retourné.



La belle au calme, dans l'eau, ne s'effraie pas d'un tigre qui passe.



Seule contre toutes, Lara se fraie un passage.



Graphiquement, le jeu se situe à des années-lumière de Darklight Conflict ou de Wing Commander... Heureusement.

es pour obtenir toute ses planètes

Par Grégory Szriftgiser



Après le Making of du mois dernier, nous attendions enfin de pouvoir tâter Alerte Rouge de plus près : c'est chose faite, et c'était vraiment bien !



Alerte Rouge

Editeur : Virgin Interactive - Disponible en novembre 97

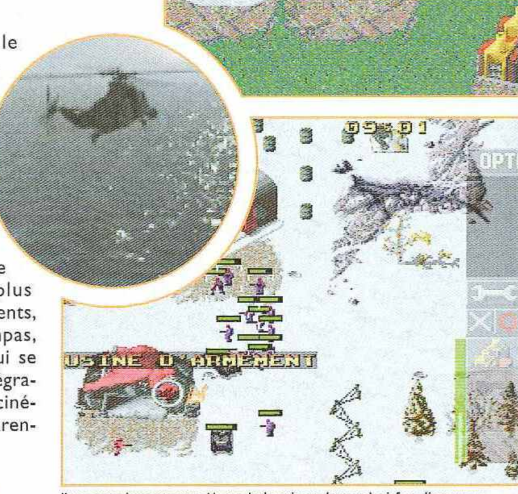


Ça n'a l'air de rien, mais l'effet de découverte de la carte est si sympa, qu'on se demande comment on a pu s'en passer.

Nous vous en parlions déjà le mois dernier, nous avons enfin pu y jouer. Tous les fans de C&C seront heureux d'apprendre qu'Alerte Rouge est bien plus qu'une suite, c'est un jeu entièrement retravaillé, dans ses moindres détails, où chaque point a été revu à la hausse. Techniquement plus abouti que son prédécesseur, Alerte Rouge propose désormais des graphismes bien plus poussés pour les unités et les bâtiments, et des effets particulièrement sympas, comme la découverte du terrain, qui se fait tout en douceur grâce à des dégradés dynamiques, façon "fading" de cinéma, et une barre d'interface transparente pour ne rien perdre de l'action.

Incomparablement mieux, fantastiquement "plus"

Les options sont plus nombreuses, et le mode link est jouable en solo : à la manière des scénarios custom de Warcraft 2, vous pouvez en effet jouer seul sur une des cartes prévues pour le réseau, contre l'ordinateur. Je ne vais pas vous reparler de la myriade d'unités supplémentaires, des dizaines de bâtiments variés et nouveaux : Alerte Rouge, c'est deux nouveaux CD de bonheur qui se profilent à l'horizon du mois de novembre... et sans aucun doute un des futurs hits de Noël pour tous les fans de stratégie temps réel !



Vous pouvez jouer avec une aide constante, qui vous donnera des informations sur ce qu'indique votre curseur à l'écran


La frappe aérienne : efficace et rapide !

Rush

Je découvre le monde

ArtDink sortira en janvier 98 une simulation appelée Neo Atlas sur PlayStation. Très bien reçue par les japonais dans sa première version sortie sur PC en 91, le jeu utilise pour toile de fond le Portugal du 15e siècle. C'est à "l'Age des découvertes" que le joueur incarne un riche marchand, chargé par le roi d'explorer le sud, pour en établir des cartes. Un peu différente des autres simulations de type RPG, le joueur ne sera pas le personnage principal, mais déléguera des serviteurs pour cette exploration. Tout le challenge tiendra à accorder crédit à ce qu'ils vous rapporteront, et établir un commerce avec les peuples découverts pour financer le reste de l'exploration. L'exploitation des masses populaires, vous connaissez?

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation

PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD
1090 F + 100 F de bon d'achat*

PLAYSTATION + 1 MANETTE
990 F
+ 100 Frs de bons d'achat*

• ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	269,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	199,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• PRISE PERITEL RGB	149,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• SOURIS	169,00
• JOYPAD ANALOGIQUE	199,00
• VOLANT + PEDALIER	449,00
• PSYCHOPAD	299,00
• PISTOLET	199,00

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MERORY CARD	299,00
ACE COMBAT 2	**349,00**
AGENT AMSTRONG	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
BLACK DOWN	299,00
BUST A MOVE 3	249,00
CASTLE VANIA	**369,00**
COLONY WARS	369,00
COMMAND AND CONQUER+ PAD	**349,00**
COURIER CRISIS	349,00
CROC	**369,00**
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	**399,00**
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
DRAGON HEART	299,00
DUKE NUKEM 3D	369,00
EXHUMED	349,00
EXPLOSIVE RACING	**349,00**
FANTASTIC FOUR	349,00
FIFA 98	349,00
FIFA SOCCER 97	299,00
FIGHTING FORCE	**369,00**
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
FROGGER	349,00
G POLICE	369,00
GRID RUN	299,00
HERCULES	**349,00**
HEXEN	349,00
ISS PRO	369,00
J. MADDEN 98	369,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD	**369,00**
KORUSHI	299,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST RESORT	349,00
LEGACY OF KAIN	**299,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	**349,00**
LE THEAL ENFORCER	369,00
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MACHINE HUNTER	**369,00**
MAGIC THE GATHERING	349,00
MDK	349,00
MEGAMAN X3	299,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MONOPOLY	**299,00**
MONSTER TRUCKS	369,00
MOTO RACER	**369,00**
NASCAR 98	369,00
NBA 98	369,00
NBA IN THE ZONE 2	299,00
NBA LIVE 97	299,00
NHL 98	369,00
NHL POWER PLAY	249,00
NIGHTMARE CREATURES	349,00
NUCLEAR STRIKE	**369,00**
ODD WORLD	**369,00**
OVER BOARD	**349,00**
OVERBLOOD	369,00
PANDEMONIUM 2	349,00
PANZER GENERAL II	369,00
PARAPPA THE RAPPER	299,00
PERFECT WEAPON	369,00
PFA SOCCER MANAGER	**369,00**
PGA TOUR 98	369,00
POWER RANGER ZEO	349,00
RAGE RACER	349,00
RALLY CROSS	299,00
RAPID RACER	**349,00**
RAVEN PROJECT	249,00
REBEL ASSAULT 2	369,00
RELOADED	249,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE	**349,00**
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	**299,00**
RISK	299,00
ROAD RAGE	349,00
ROCK N'ROLL RACING	349,00
ROSCO MC QUEEN	**349,00**
SIM CITY 2000	349,00
SOUL BLADE	399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS	349,00
SUIKODEN	349,00
SUPER PANG COLLECTION	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SWAGMAN	**369,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TEST DRIVE 4	349,00
TETRIS PLUS	299,00
THEME HOSPITAL	369,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOBAL 1	299,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY	349,00
TOMB RAIDER 2	349,00
TOSHINDEN 3	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
VANDAL HEART	349,00
V RALLY	**349,00**
WARCRAFT 2	369,00
WRECKING GREW	299,00
WING COMMANDER 4	369,00
WINGOVER	349,00

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 69 F

PROMOS

ALIEN TRILOGY	**149,00**
BATTLE SPORT	**149,00**
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	199,00
BUST A MOVE 2	**149,00**
CRUSADER NO REMORSE	199,00
DESCENT 2	199,00
DISRUPTOR	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
FADE TO BLACK	169,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	149,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	**199,00**
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	**129,00**
NEED FOR SPEED 2	199,00
NFL QUATERBACK 97	149,00
OLYMPIC SOCCER	**199,00**
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	199,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**99,00**
STAR GLADIATOR	**149,00**
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	199,00
TOTAL NBA'96	**169,00**
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
VIRTUA OPEN TENNIS	149,00

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

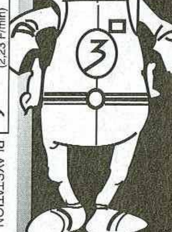
CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

PASSE TES COMMANDES SUR



Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PLAYSTATION 11/97

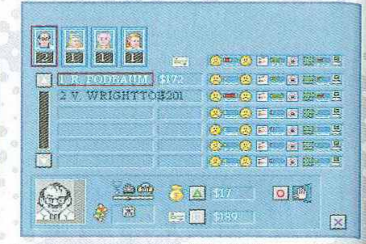
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Par Nicolas Moulin

Theme Hospital

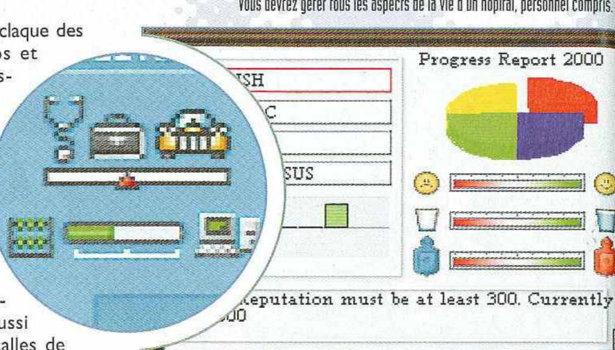
La santé ! Quelle noble industrie ! Après Urgences à la télé, Theme Hospital sur PlayStation. Le monde de la médecine n'a pas fini de nous faire rire.

Editeur : Bullfrog - Disponibilité : décembre 97



Vous devrez gérer tous les aspects de la vie d'un hôpital, personnel compris.

Vous qui en avez votre claque des prises de sang, radios et autres sondes gastriques, Theme Hospital va vous donner l'occasion de passer de l'autre côté de la barrière. En qualité de directeur d'hôpital, votre tâche consistera à gérer la misère humaine en l'accueillant au sein de votre établissement, entièrement géré par vos soins. Vous devrez donc vous occuper aussi bien de la disposition des salles de traitement que de leur aménagement, sans oublier l'incontournable gestion du personnel chère à tout patron qui se respecte.



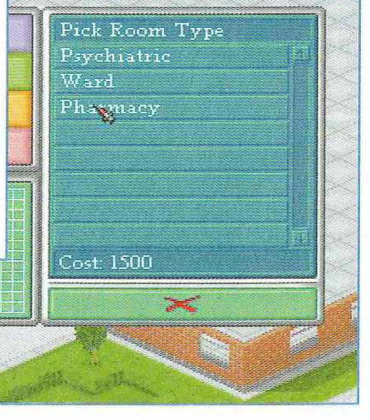
La concurrence ne vous laissera aucun répit.



Certains médecins sont bien utilement spécialisés (psy, chirurgien, radiologue, etc.)



Pensez à rendre votre établissement agréable à l'oeil, c'est important.



De nombreux équipements sont disponibles pour votre hôpital.

Construisez, recherchez, licenciez !

De nombreuses salles de soins différentes seront disponibles, comme le bloc opératoire, la pharmacie où la salle de radiographie. Mais il faudra également penser à construire des salles de repos, des toilettes, ou bien encore des distributeurs de boisson pour satisfaire vos clie... heum, vos patients. Comme vous êtes un homme d'affaire avant tout, la difficulté consistera à tirer des bénéfices de votre activité, ce qui ne sera bien évidemment pas chose facile en raison des contraintes imposées et de la concurrence. A noter pour finir que les maladies de Theme Hospital sont toutes plus fictives et plus délirantes les unes que les autres, vous pourrez donc toucher le CD sans aucune crainte de contamination.

VMX Racing

Par Nourdine Nini

Editeur : Gremlin Interactive - Disponibilité : décembre 97

Après Moto Racer de Delphine Software, cela devenait une véritable gageure de tenter de réaliser un jeu de moto-cross qui fut d'un bon calibre. C'est pourtant sur ce terrain que Gremlin va défier l'éditeur français. Bon, d'accord, graphiquement, ça ne flashe pas des masses, mais à jouer, il peut être plaisant. En tout cas, les "replay" sont bien rendus. Reste toutefois à attendre le verdict d'un prochain travelling pour en avoir le coeur net...









pital, personnel compris.

Report 2000

00. Currently

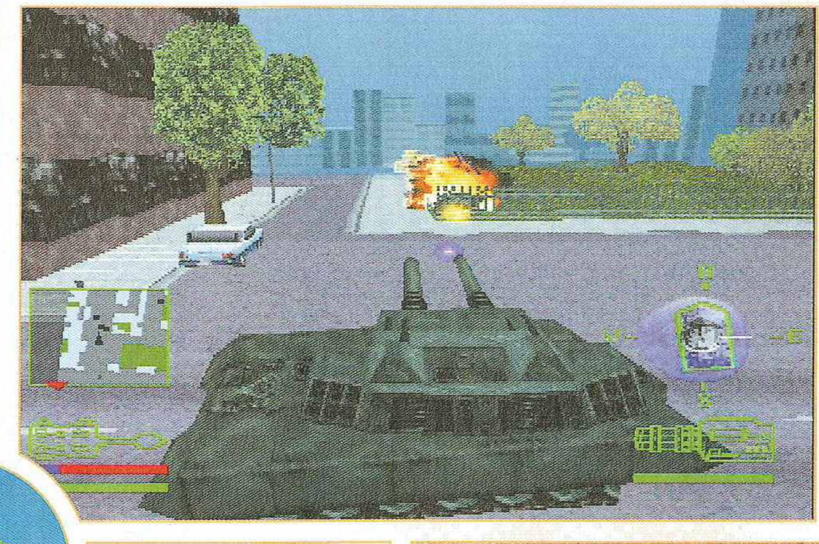
ne Softwa-
ble gageu-
eu de mo-
libre. C'est
Gremlin va
, d'accord,
e pas des
être plai-
lay" sont
à attendre
ravelling



Par Chris

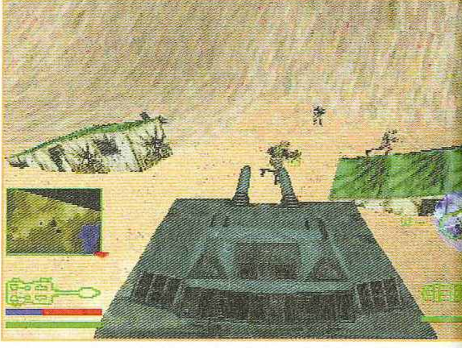
Steel Reign

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité Décembre 97



Simulation de tanks simpliste, Steel Reign vous invite à conduire un de ces monstrueux engins. Deux modes de jeu sont disponibles : scénario et versus. Dans le premier, plusieurs missions vous attendent, où le but est invariablement de détruire plusieurs objectifs ennemis. Normal. L'action se révèle assez explosive (il y a beaucoup d'armes différentes), mais force est de constater que la réalisation n'est pas à la hauteur. Même chose pour le mode deux joueurs, où vous vous retrouvez à jouer, en plus, dans des fenêtres minuscules. La version finale de ce titre a intérêt à être plus convaincante... sinon pas grave, le bûcher est d'ores et déjà prêt.





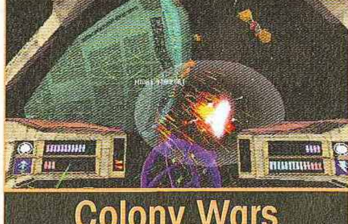
Les plus attendus



Tomb Raider II
Eidos



Gran Turismo
Sony Japon



Colony Wars
Psygnosis



Chevaliers de Baphomet
Sony Europe

Les incontournables



Final Fantasy VII
Squaresoft



Formula One'97
Psygnosis



L'Odyssée d'Abe
Oddworld / GT Int.



Castlevania
Konami

Le pas attendu du tout !

Joe Blow Sony C. E.

IL N'Y A QUE CHEZ ULTIMA
QU'ON VOIT ÇA !

FINAL FANTASY VII

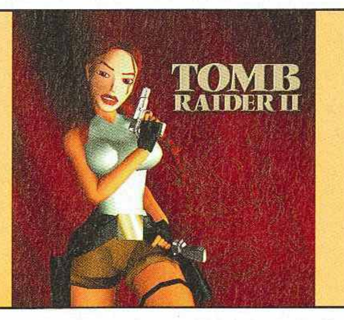
ULTIMA

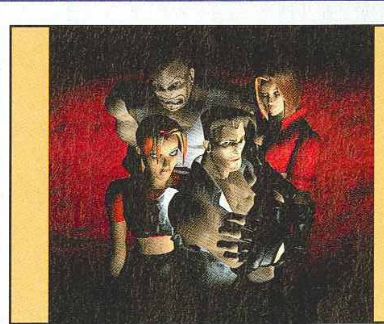
FINAL FANTASY VII

PlayStation

LE T-SHIRT
FINAL FANTASY VII
OFFERT
AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS DU JEU ! *

TOMB RAIDER II arrive à 349 Frs : Ultima te reprend TOMB RAIDER I pour faire des économies sur le nouveau Chef-d'œuvre !*





FIGHTING FORCE, le monument des jeux de combats en 3D est déja chez Ultima pour 349 Frs !

ULTIMA
TU AS TOUT A GAGNER



IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86
Paris/République Boutique Micro
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
»Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03
Brunoy
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12
Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41
Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10
Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70
Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00
Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03
Châlon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40
Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 35 92
Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11
Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99
Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39
Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01
Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46
Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Millau
Tél : 04 67 92 97 59
Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33
Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86
Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11
Roanne
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79
Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68
Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79
Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12
Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34
Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39
Voiron
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :

Grenoble
4, rue St Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23
Puteaux
25, Bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23
Toulouse
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00
Strasbourg
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52
Douai
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70
Auch
36, rue de Lorraine - 32000
Avignon
74, rue de la Carterie - 84000
Caen
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84
La Rochelle
14, rue Pas de Mirage - 17000
Ajaccio
5, avenue Beverini - 20000
Laval
10, rue Val de Mayenne - 53000
Clichy s/Bois
Centre Commercial Leclerc
12,allée de la fosse Maussoin- 93390
Tél : 01 43 02 44 93
Alençon
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43
St Malo
75 bis, Bd des Talards - 35400

ULTIMA EN VPC
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TÉLÉPHONE : 01 47 07 33 00
FAX : 01 45 35 30 90
PAR COURRIER
57, AVENUE DES GOBELINS - 75013 PARIS

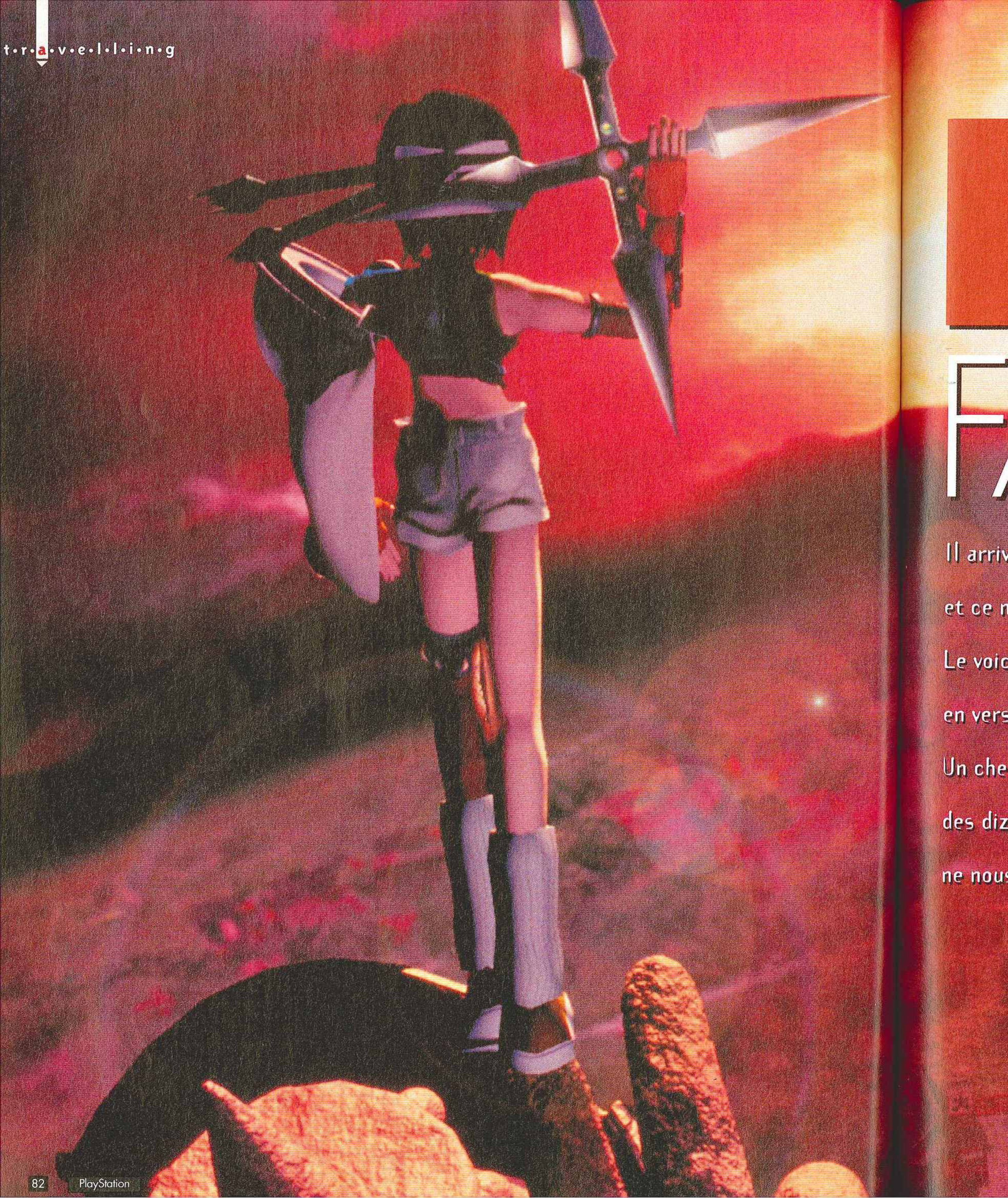
ADRESSE INTERNET :
www.oceanet.tm.fr/ultima games

*dans les magasins participant à l'opération.

BIENTÔT : LORIENT, BREST, NICE ET LE HAVRE.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !


F
Il arriv
et ce n
Le voic
en vers
Un che
des diz
ne nous

FINAL FANTASY 7

EDITEUR : SQUARESOFT
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997

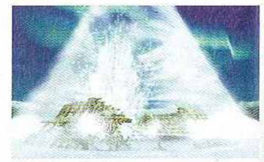
Par Grégory Szriftgiser

Il arrive un peu plus tôt que prévu, et ce n'est pas pour nous déplaire. Le voici enfin, le tant attendu FF7, en version française intégrale. Un chef-d'œuvre absolu qui après des dizaines d'heures de jeu ne nous fera regretter que... la fin !







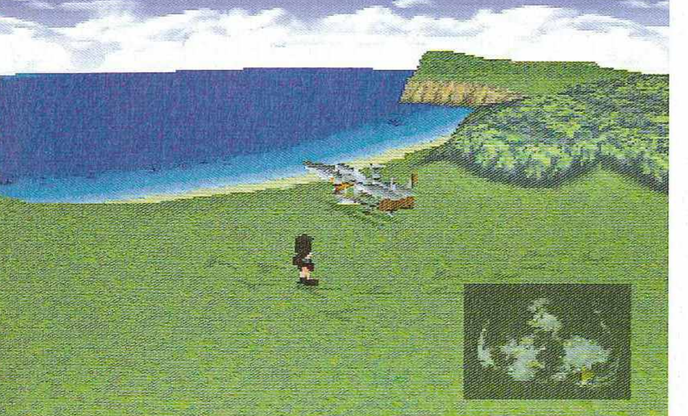




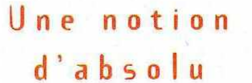




Oyez ! Oyez ! Préparez votre bourse, l'indispensable FF7 est sans doute le jeu PlayStation qui approche le plus la perfection. Une fois son intégration dans votre logithèque, attendez-vous à manquer de sommeil pendant un bon moment !



Voici venu le temps des rires et des chants, lalalala... Enfin, voici la carte de visite de Square en France. Ô joie, Ô liesse, allégresse et isolation sociale... Depuis Suikoden, pas grand chose à se coller sous la dent en matière de pur RPG (Role Playing Game ou Jeu de Rôles). Final Fantasy 7, le plus beau volet de la plus prestigieuse des sagas rôlistes du jeu vidéo, va faire maigrir ceux qui mangent trop, préserver des coups de soleil ceux qui ont la peau trop blanche, bref, vous éviter toute forme de prise de risques en vous cloîtrant chez vous pour quelques dizaines d'heures de jeu et d'émerveillement.



Une notion d'absolu

Musique douce, plan sur une fille portant un panier de fleurs, et gigantesque travelling arrière sur la ville de Midgar. Les images, d'une qualité irréprochable, annoncent le début d'une aventure somptueuse... Un train fou, aussi bien modélisé que tous les éléments de la cinématique d'intro, entre en gare, et sans un seul temps de chargement, voilà que plusieurs personnages en sortent, dont vous, Cloud, blondinet porteur d'une épée massive. Deux hommes en uniforme foncent sur vous, l'écran vacille, et vous voilà en passe de disputer votre premier combat. Tout de suite plongé au cœur de l'action, à peine remis de l'éblouissant design de cette ville à mi-chemin entre l'Héroïc Fantasy et le Cyberpunk (il n'y avait que Square pour réussir une telle composition), on découvre un des éléments centraux du jeu : le combat. Comme dans de nombreux RPG, tout passe par les menus : attaques, magie, objets et autres capacités, désignation de ou des cibles, et résultat en 3D temps réel avec des mouvements de caméra





Sur la carte, toute en 3D, vous pourrez à certains endroits capturer des Chocobos. Correctement élevés et croisés, ils vous permettront d'aller dans des endroits secrets du monde, ou des trésors de puissance vous attendent.

Sephiroth est le personnage-clé du jeu : il vous apprendra autant qu'il vous posera de problèmes.

fiche technique — FINAL FANTASY 7

Genre	RPG
Editeur	Squaresoft
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui, 1 bloc
Son en	Mono/Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Hein? Laissez-moi tranquille ! J'en suis au 10 000ème du jeu !





Une scène qu'on craignait de perdre en Europe : le héros se déguise en fille pour s'infiltrer chez une sorte de maquereau...

FF7 s'est fait attendre, mais c'est le cas des meilleures choses qui arrivent et...

Une scène qu'on craignait de perdre en Europe : le héros se déguise en fille pour s'infiltrer chez une sorte de maquereau...

dynamisant l'action. FF7 inaugure un nouveau système de "semi-temps réel" dans ses combats : l'ATB (Active Time Battle). Habituellement, c'est tour à tour que les personnages s'attaquent. Ici, une jauge de temps se remplit simultanément pour chaque personnage, et une fois pleine, une action peut être déclenchée. Simple et génial. Une fois les deux soldats éliminés, premier contact avec un autre élément crucial : les points d'expérience. A chaque adversaire tué, vos personnages gagneront de l'expérience, de l'or ou parfois des items pour monter de niveau. C'est ça le RPG.

Un scénario grandiose

Après avoir fait sauter un réacteur à Mako Energy, une énergie qui permet (après condensation) d'alimenter la ville de Midgar, ou de fabriquer des matérias (nous y reviendront), vous exigez, en bon mercenaire, votre argent du groupe terroriste écologique du nom d'Avalanche qui vous a employé sur ce coup. Cloud, le héros, se montre en effet particulièrement égoïste, au grand dam de Barret le deuxième protagoniste à se joindre à vous, et chef d'Avalanche. Le groupe que vous dirigerez pendant le reste du jeu subira maintes et maintes modifications dans ses effectifs (mais toujours un maximum de 3 persos). A ce stade, vous commencerez à mieux appréhender les systèmes du jeu, mais il vous faudra compter encore 2 ou 3 heures de jeu avant de mettre le bout de votre premier doigt de pied dans le scénario, qui vous transportera au gré de ses rebondissements et de ses quelques 45 minutes au total de cinématique, pour un minimum de 30 heures de jeu pour les plus doués... Car sachez qu'il en faudra largement le double si vous êtes pressés bien entendu, pour découvrir le milliard d'astuces du jeu...

...FF7 est la meilleure de ce mois-ci !



Les menus sont clairs, et vous pourrez tout paramétrer, jusqu'à la couleur des fenêtres !



Les Bahamut sont parmi les plus puissantes des invocations, matérias qui auront tôt fait de faire de vous un Gros Bill...

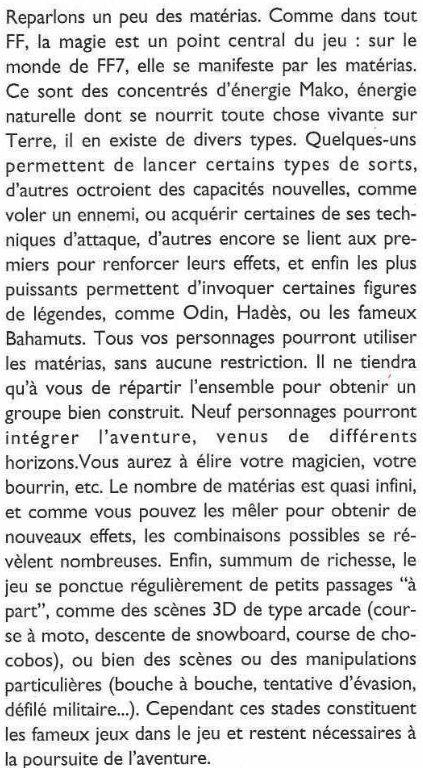


Un véritable chef-d'œuvre signé Squaresoft



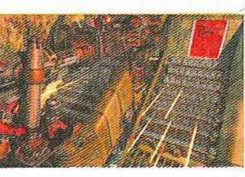


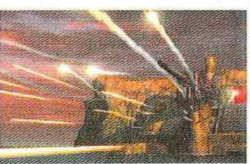
La magie et ses merveilles



Reparlons un peu des matérias. Comme dans tout FF, la magie est un point central du jeu : sur le monde de FF7, elle se manifeste par les matérias. Ce sont des concentrés d'énergie Mako, énergie naturelle dont se nourrit toute chose vivante sur Terre, il en existe de divers types. Quelques-uns permettent de lancer certains types de sorts, d'autres octroient des capacités nouvelles, comme voler un ennemi, ou acquérir certaines de ses techniques d'attaque, d'autres encore se lient aux premiers pour renforcer leurs effets, et enfin les plus puissants permettent d'invoquer certaines figures de légendes, comme Odin, Hadès, ou les fameux Bahamuts. Tous vos personnages pourront utiliser les matérias, sans aucune restriction. Il ne tiendra qu'à vous de répartir l'ensemble pour obtenir un groupe bien construit. Neuf personnages pourront intégrer l'aventure, venus de différents horizons.Vous aurez à élire votre magicien, votre bourrin, etc. Le nombre de matérias est quasi infini, et comme vous pouvez les mêler pour obtenir de nouveaux effets, les combinaisons possibles se révèlent nombreuses. Enfin, summum de richesse, le jeu se ponctue régulièrement de petits passages "à part", comme des scènes 3D de type arcade (course à moto, descente de snowboard, course de chocobos), ou bien des scènes ou des manipulations particulières (bouche à bouche, tentative d'évasion, défilé militaire...). Cependant ces stades constituent les fameux jeux dans le jeu et restent nécessaires à la poursuite de l'aventure.













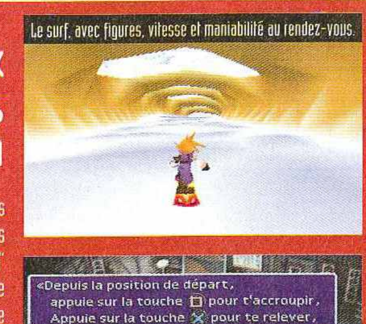




Des jeux dans le jeu

La variété est un des ingrédients de FF7 : plusieurs "jeux dans le jeu" interviendront au cours de l'aventure, qu'ils soient de type arcade en 3D temps réel comme le surf ou la moto, ou simplement des manipulations à la manette. En voici quelques exemples.

Le surf, avec figures, vitesse et maniabilité au rendez-vous.





Une compétition d'accroupissement avec un athlète...

Un petit wargame, le but est de repousser un assaut ennemi...



Et une poursuite sous-marine au sonar !


Incontournables sur Playstation !
V-RALLY
97 CHAMPIONSHIP EDITION
PlayStation
PAL
INFOGRAMES
PlayStation™
N° 1 des Ventes en Europe.
La plus grande simulation
de Rallye automobile.
PlayStation
三國無双
DYNASTY WARRIORS™
KOEI
Jeu de combat à l'arme
blanche avec de très
nombreux coups spéciaux.
Animation détaillée et très
fluide, graphismes fabuleux
en haute résolution.
Maniabilité exceptionnelle.
Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).
Géant. J'ai envie

FINAL FANTASY 7

Memory card


DESIGN : Graphismes parfaits, des personnages charismatiques, des attaques aux effets sublimes... **10**


DURÉE DE VIE : Même en connaissant le jeu par cœur, il faut bien 20 heures pour le finir. **9**


JOUABILITÉ : Des entraînements vous aideront pour saisir les finesses de combat, et le reste. **10**


MUSIQUE ET SON : Des thèmes excellents, mais à l'orchestration décevante. **6**


ORIGINALITÉ : Cette qualité pour un RPG, à tous les niveaux, c'est du jamais vu. **8**


TECHNIQUE : Tout, jusqu'aux loadings inexistants, est soigné dans ses moindres détails. **9**

EN RÉSUMÉ

Les traductions ont amoindri le dynamisme de la version japonaise, en l'occurence plus violente, et l'orchestration des musiques laisse un peu à désirer par manque de place. Mais FF7 est l'archétype du jeu quasi parfait : beau, exaltant, riche, vaste, il est tout cela et bien plus encore. Vivement le Hors-série solutions. **9**







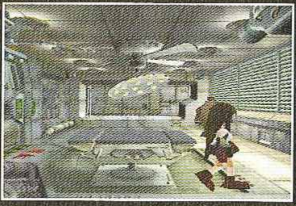


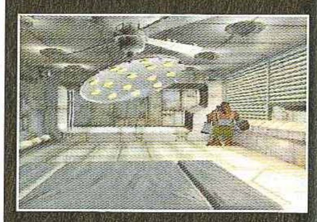
Une technique très aboutie

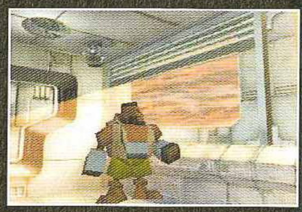
Non content d'être un excellent RPG, d'une durée de vie et d'une variété rarement égalées, FF7 bénéficie d'une technique époustouflante. Pas de bugs de 3D, des loadings inexistants, des milliers de couleurs et d'effets... Appréciez cette palette infinitésimale d'effets magiques, et attendez de les voir en mouvement : c'est superbe !













Pas de page de loading dans FF7... En fait, la machine charge le tout au fur et à mesure, et vous aurez même droit de temps en temps à des transitions sur les décors : un système saisissant qui existe aussi dans l'Odyssée d'Abe par exemple.

Chipotons

Un nouveau monde s'ouvre à vous dans le deuxième CD : les fonds marins...

FF7 ne s'avère pas encore tout à fait parfait. On peut bassement lui reprocher un manque d'orchestration musicale, mais les thèmes n'en sont pas moins excellents. De plus, faute avouée à demi pardonnée, c'est le manque de place sur les CD qui est la cause de cette médiocrité musicale. Les fans de la série trouveront probablement le jeu moins poussé que FF6, et certains personnages moins attachants. En dehors de cela, FF7 trônera sans doute parmi les jeux de l'année qui approchent la perfection, et ce, même si les traductions françaises laissent parfois perplexes, inhibant un peu le dynamisme original de leur regrettable touche "politically correct". Néanmoins, FF7 s'impose comme le jeu du mois, et se hisse sans grand mal dans le top 3 des jeux PlayStation. Un must, un hit, un chef-d'œuvre de jouabilité, de durée de vie, de variété, de beauté... En fait, le seul reproche véritable qu'on puisse lui faire, c'est qu'il va réduire la longueur de vos nuits pendant un bout de temps.

Au début du jeu, à intervalles réguliers, des passages de tutorial vous permettront d'apprendre certaines des subtilités du jeu.



Ne vous fiez pas aux faux airs de jeu d'aventure de Nightmare Creatures. Ici, on se bat contre des monstruosités, on lapide du zombi, on hache-menu du loup garou et on se rend compte que le but premier du jeu, c'est l'éradication de toutes ces créatures de cauchemar. Alors on aiguise sa lame avec un petit sourire en coin...



Londres, début du siècle. Adam Crowley, scientifique génial rongé par la soif de connaissance et de pouvoir, s'adonne à quelques expériences hors-normes où il n'est plus question de déontologie ni de morale. Maîtrisant les forces occultes, il crée quantité de créatures des ténèbres et les lâche dans la ville la nuit où il les estime assez nombreuses. Rendu dément par ses expériences, Crowley n'a plus de raison, plus de limites, et il vous appartient à vous, jeune aventurier fougueux, de stopper cette horde infernale avant qu'il ne soit trop tard. Séquence "découpe-barbaque" amorcée...



A ce niveau, découper du monstre tient de l'art. A priori, il va vous laisser tranquille celui-là.



Certains hommes-araignées ont été élevés aux stéroïdes.

Les monstres contaminés par le feu peuvent vous enflammer vous aussi. Attention !

NIGHTMARE CREATURES

Par Dave Martinyuk

EDITEUR : KALISTO
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 97



Fiche technique — NIGHTMARE CREATURES

Genre	Beat-them up
Editeur	Kalisto
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	Mots de passe
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On découpe du streum à tour de bras. Et on aime ça !



Le gros pistolet est une arme puissante qui peut vous sortir de bien des situations délicates. Peu de monstres l'encaissent sans broncher.

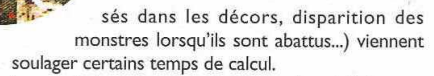




Dans
au ch
entre
sont
coup
chose
fluidit
se à
côtés
nomb

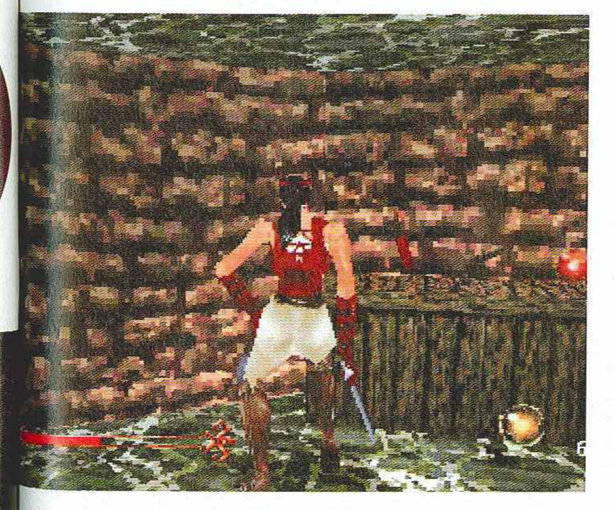
Certains hommes-araignées ont été élevés aux stéroïdes.

Les monstres contaminés par le feu peuvent vous enflammer vous aussi. Attention !





Cet abominable yéti vous arrose d'énormes boules de neige.



La Mort aux trousses

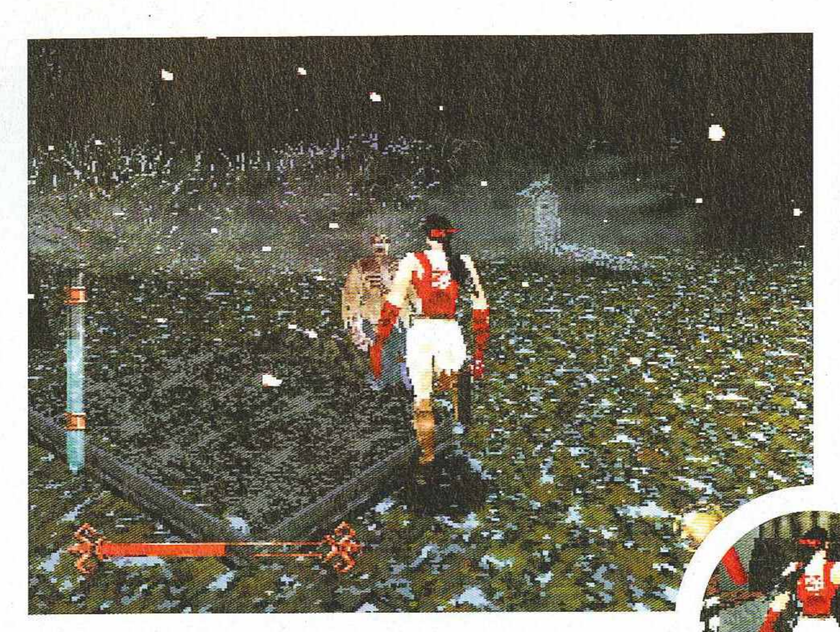
Dans Nightmare Creatures, vous pouvez incarnez, au choix, un homme ou une femme. Les différences entre ces deux personnages - Ignatius et Nadia - ne sont pas fondamentales, mais leur panoplie de coups n'est pas exactement la même. La première chose qui frappe, lorsqu'on s'essaie à ce jeu, c'est la fluidité exceptionnelle des déplacements et la vitesse à laquelle on peut pivoter, effectuer des pas de côtés, etc. Le moteur 3D est béton, même si de nombreuses astuces (éléments en bitmap (2D) posés dans les décors, disparition des monstres lorsqu'ils sont abattus...) viennent soulager certains temps de calcul.

Les endroits que vous explorez dans Nightmare Creatures sont variés - jardin, port, intérieur d'église, petites rues sombres - mais ils sont tous marqués de la même empreinte sombre et angoissante. Lambeaux de brume, plafonds qui s'écroulent, incendies... Vous ne déambulez pas les mains dans les poches et les nombreuses abominations qui vous attaquent par surprise vous incitent toujours un peu plus à la prudence. Du Cthulhu à la grande époque victorienne ! Une vingtaine de monstres différents sont présents dans le jeu : loups-garous, zombis, harpies, rats-garous, gargouilles, chiens d'enfer, hommes-araignées (à ne pas confondre avec un certain monte-en-l'air bien connu)... Il possèdent tous une façon de combattre particulière et il existe des combos plus ou moins efficaces pour chaque type d'adversaire. Le côté baston est assez poussé, ce qui, avouons-le, est assez normal pour un beat-them up.

Prépare-toi à mourir, créature de l'enfer ! Rhâââ !!!



Maintenant que vous le voyez de près, il n'y a pas de doute, ce monstre est laid.



freux pantelant et hagard, debout pour quelques secondes encore, avant qu'il ne s'écroule comme une masse. Ces fameuses combos, parfois très difficiles à trouver (genre croix, carré, triangle + rond + X), vous sont révélées au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu. N'oubliez pas de les noter !

Tout aussi importants, les objets que vous découvrez doivent être utilisés avec raison et parcimonie, car s'il y en a une pléthore dans les premiers niveaux, à la fin vous allez devoir taper dans vos réserves. C'est moi qui vous le dis. Les objets sont, en gros, divisés en deux catégories : ceux qui servent à l'attaque, et ceux qui sont plus axés sur la défense. En ce qui concerne l'attaque, nous avons des pistolets (le petit - un coup - et le gros, qui balaie tout ce qu'il y a à l'écran), des mines, de la dynamite, un prisme de glace (il congèle les adversaires ce qui permet de les briser d'un simple coup), des torches (les monstres prennent feu comme du petit bois), et un talisman shuriken (lorsque vous l'activez, tout ce que vous touchez est tranché). Au niveau de la défense, nous avons bien sûr les sphères de guérison, mais aussi les

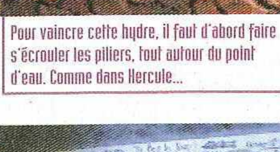
Face à ma lame, faites attention de ne pas perdre la tête...



Malgré les apparences, ces monstres tentaculaires sont parmi les plus faciles à tuer du jeu. Approchez-vous franco et frappez-les.

Les clés du succès

Lorsque vous êtes sauvagement attaqué, un bouton de garde, très efficace, vous permet de parer avec succès presque n'importe quel coup. L'astuce consiste alors à connaître les moments précis des déplacements d'un monstre qui le laissent vulnérable à une attaque. Dès que vous le touchez, vous pouvez enchaîner des combinaisons impressionnantes et si vous ne relâchez pas la pression, vous laisserez l'af-



Pour vaincre cette hydre, il faut d'abord faire s'écrouler les piliers, tout autour du point d'eau. Comme dans Hercule...









Décors de circonstance pour boucherie organisée.

NIGHTMARE CREATURES



 **DESIGN :** L'ambiance est glauque, les décors baignés de brume... Vous vous sentez à l'aise? **8**

 **DURÉE DE VIE :** Il faut gérer son équipement avec soin pour arriver au bout du jeu... **7**

 **JOUABILITÉ :** Tout n'est pas parfait (combos difficiles à réaliser...), mais on s'en sort... **6**

 **MUSIQUE ET SON :** Les musiques sont des mélodies d'ambiance discrètes et angoissantes. **8**

 **ORIGINALITÉ :** Casser du monstre, c'est pas bien original, mais la réalisation est à la hauteur. **6**

 **TECHNIQUE :** Il y a plus beau, mais vous vous déplacez en 3D avec une fluidité remarquable. **7**





EN RÉSUMÉ

En voilà un beat-them-up hors normes ! Prenant, Nightmare Creatures l'est. Intéressant, aussi. Panoplie d'objets à gérer, passages secrets à découvrir... Ici, on ne se contente pas de frapper, on réfléchit un peu aussi. Un titre novateur et singulièrement défoulant. **7**

Décors de circonstance pour boucherie organisée.

potions répulsives (les monstres s'en vont), un crâne qui rend fou (les monstres s'attaquent entre eux lorsqu'il est activé) et l'éclair aveuglant. A chaque fin de niveau, le jeu vous indique le pourcentage de monstres tués et celui des objets retrouvés. Parfois, on a des surprises...



Contrat rempli

Nightmare Creatures fait figure d'excellent exutoire. La possibilité de trancher les bras, les mains, les jambes et la tête des monstres, la hargne qu'ils mettent à vous frapper, et celle que vous mettez à leur répondre, tout cela fait que l'on accroche et que l'on a toujours envie d'avancer. Beat-them up d'un nouveau genre, le jeu ne vous impose pas un parcours précis, comme dans les jeux 2D, mais vous invite à explorer de fond en comble toute une série d'endroits. Libre à vous d'aller le plus vite possible ou bien de retourner la moindre petite pierre pour tout découvrir. Détail intéressant : une jauge, sur le côté, se vide régulièrement. Une fois vide, c'est votre barre de vie qui en prend un coup, et, en quelques dizaines de secondes, vous pouvez mourir. Pour remettre cette jauge à son maximum, il faut tuer un monstre. L'intérêt? Cette jauge existe pour éviter que les joueurs trop fanas de l'esquive passent à côté des monstres sans les combattre et terminent trop rapidement le jeu. C'est plutôt bien vu.

Quelques détails sont toutefois gênants, comme ces passages parfois bêtement infranchissables (il y a une énorme ouverture dans le mur mais vous ne pouvez pas passer, vous sautez à la hauteur d'une plate-forme mais ne l'atteignez pas...). Même s'il n'y a rien à trouver, c'est frustrant. Sorti de là, Nightmare Creatures se révèle agréable à jouer, prenant, énervant aussi - parfois, un monstre va vous sucer toute une barre de vie alors que vous avez abattu une dizaine de ses congénères sans problèmes auparavant - mais le fait qu'on y revienne toujours prouve tout de même qu'il y a quelque chose. Allez, une 'tite partie?

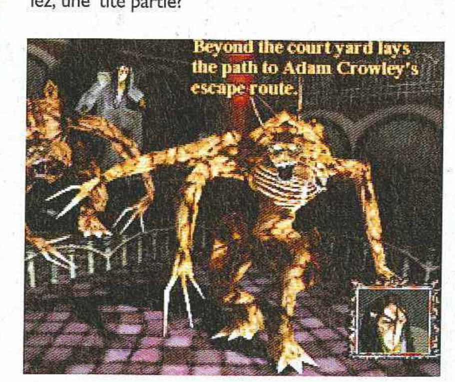
Débarrassez-vous des affreux avant d'aller actionner le levier.

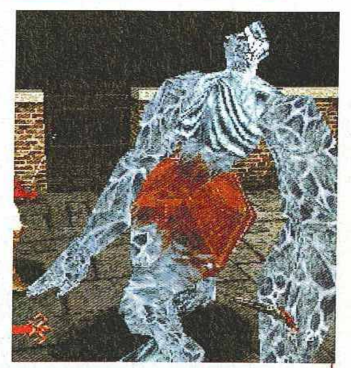


Les gargouilles sont des adversaires redoutables. Elles se déplacent rapidement et frappent très fort.



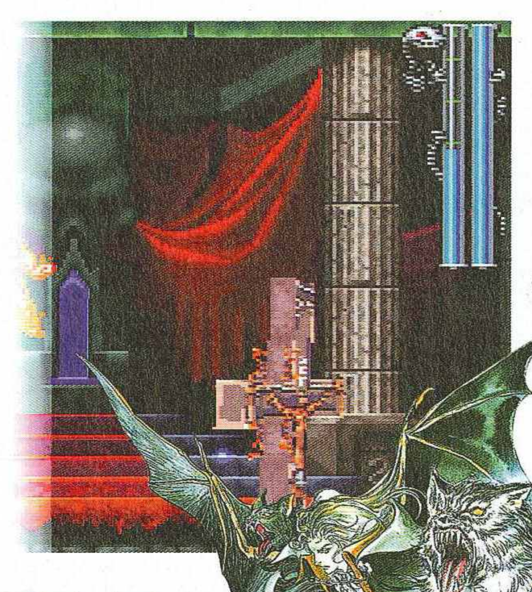
Voici un zombi en kit. Le tronc d'un côté, une jambe ailleurs, la tête autre part...





Le gros Hulk pas beau va bientôt tomber la tête la première... Timber !





Loin du déluge technique auquel nous habitue la PlayStation, Castlevania surprendra les joueurs en leur proprosant une aventure d'une richesse inégalée, sans 3D !

CASTLEVANIA
SYMPHONY OF THE NIGHT

Par Grégory Szriftgiser

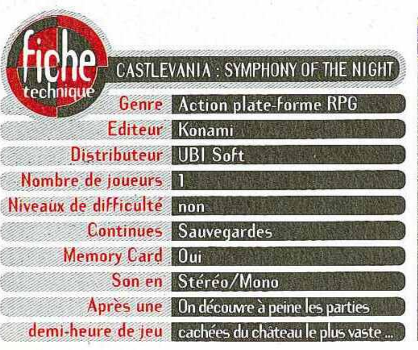
Editeur : Konami
Disponible en novembre 1997



Pour les nouveaux venus dans le monde des jeux vidéos, rappelons que Castelvania est une des sagas phares de Konami, et une série de titres qui resteront des monuments de jouabilité, de fun et de richesse, que les vieux joueurs n'oublieront pas. Castelvania est un titre qui a franchi toutes les générations de machines, des 8 aux 32 bits, pour aboutir aujourd'hui à un des meilleurs de la série, tant par sa richesse de jeu que par son ambiance gothique.

Vampire? Vous avez dit vampire?

Pour la première fois de la saga, vous n'incarnerez pas un chasseur de vampire... Dans la peau d'Alu-



Fiche technique — CASTLEVANIA : SYMPHONY OF THE NIGHT

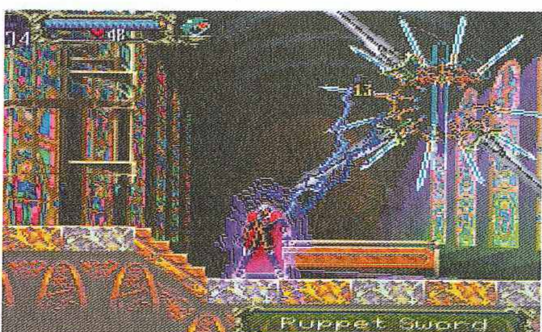
Genre	Action plate-forme RPG
Editeur	Konami
Distributeur	UBI Soft
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	non
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo/Mono
Après une demi-heure de jeu	On découvre à peine les parties cachées du château le plus vaste ...



L'ultime transformation en chauve-souris, qui vous permettra d'explorer les moindres recoins du château.

Des téléporteurs vous permettront de circuler plus rapidement entre les dizaines de salles du château.

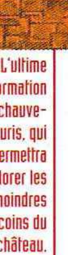




Ce boss est un amas de corps putréfiés. Si vous parvenez au deuxième château, de plus repoussants vous attendent.

card, demi-vampire fils de Dracula et d'une humaine, vous tenterez de mettre enfin un point final au règne de votre père. Pour cela, vous irez le débusquer dans son propre château, baigné d'une ambiance des plus étranges. Castelvania est un jeu d'action/plate-forme, qui pour la première fois incorpore une composante rôliste extrêmement développée. Alucard possède des caractéristiques telles que la force, l'intelligence et même la chance, et gagnera des points d'expérience au fur et à mesure de sa progression. Vous aurez la possibilité de vous équiper, avec une grande variété d'armures, d'épées, d'amulettes et de milliers d'objets ramassés çà et là dans les salles du château. Vous trouverez aussi des familiers, alliés précieux que vous découvrirez sous la forme d'un démon, d'une épée consciente, d'une chauve-souris ou d'une fée, et des reliques très puissantes, vous octroyant encore des dizaines de pouvoirs, du

Castelvania est l'un des jeux les plus riches à ce jour sur PlayStation


L'ultime
ormation
chauve-
uris, qui
ermettra
lorer les
moindres
coins du
château.

r plus
hâteau.



"FARFOUILLEZ !"

Si vous terminez le jeu sans l'objet approprié, vous n'en découvrirez que la moitié. Et aucun message de la fausse fin ne laisse à présager que vous ayez raté quoi que ce soit... C'est pourquoi on vous le dit dès à présent, farfouillez ! L'objet en question se nomme "Holy Glasses", et il vous fera découvrir le 2e château...

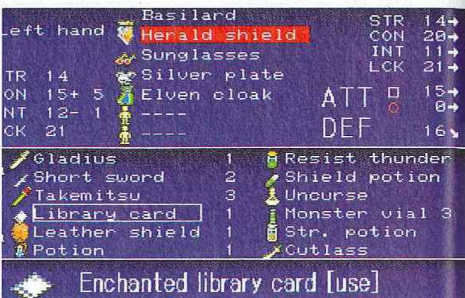




double-saut à la transformation en brume, chauve-souris, ou en loup, en passant par la matérialisation d'objets cachés dans les décors, et la connaissance des points de dégâts infligés aux adversaires. Enfin, dernière ressource mise à votre disposition, des armes comme les dagues, une bible tournoyante ou une horloge stoppant le temps, consommeront vos points de magie, en des quantités variables suivant leur puissance.

De l'absence de la 3D, et de l'omniprésence du fun

En tant que demi-vampire, vous aurez donc tôt fait de vous affirmer comme Dieu le père face aux myriades de monstres différents qui s'opposeront à votre quête. Quête contre laquelle je vous mets en garde : pour tirer le maximum de Castelvania, sachez explorer chaque recoin et ne vous précipitez pas vers le boss final du jeu, auquel vous pourrez parvenir assez vite. Le scénario est très important, et vous apprendrez que ce n'est pas la mort de Richter - membre de la prestigieuse famille des chasseurs de vampires des précédents épisodes - qui terminera votre combat. Richter possédé, il vous faudra récupérer les lunettes sacrées, cachées au cœur du donjon, pour découvrir le plus grand secret du jeu : le véritable château de Dracula, qui double la durée de vie du jeu, et à l'issue duquel vous accéderez à la véritable fin. La profusion se fait maître mot, encore plus difficile, encore plus rempli d'objets divers, et avec des musiques extraordinaires et symphoniques. Ce qui m'amène sur le point technique le plus abouti du jeu : le son. Les musiques magistrales et les bruitages, donnent au jeu une ambiance particulièrement aboutie, et même si la 2D est un peu limitée au niveau des couleurs, l'esthétisme de ce gigantesque château dans lequel vous allez vous balader sans interruption est tout simplement parfaite.



Le menu d'équipement. Armures, lames et objets divers, c'est ici que vous verrez leurs effets sur vos caractéristiques.

Gigantesque, passionnant, atypique

C'est ainsi que l'on pourrait qualifier Castelvania, qui non content d'être le soft le plus riche du moment avec FF7 sur PlayStation, propose un challenge





Le combat contre votre double : il est plus habile que vous !

Les vampires craignent l'eau. Restez-y trop longtemps, c'est la mort assurée.

En forme de brume, accompagné du familier fantôme, sous le clair de lune : Castlevania a une ambiance fantastique.



CASTLEVANIA : SYMPHONY OF THE NIGHT

Memory card

Critère	Commentaire	Note
DESIGN	Les plans du château, le personnage, et les monstres sont très bien pensés, seule la 2D est un peu trop rétro.	6
DURÉE DE VIE	Le jeu, difficile au début, peut se finir assez vite... sans en avoir parcouru la moitié !	8
JOUABILITÉ	Une maniabilité sans faille, un jeu équilibré, qui regorge d'ingrédients à découvrir.	8
MUSIQUE ET SON	Les musiques baroques et les bruitages traduisent l'ambiance gothique du château à merveille.	9
ORIGINALITÉ	Le mix Action/RPG est le plus abouti à ce jour, ce qui donne un soft bourré d'intérêt.	8
TECHNIQUE	Un seul reproche : une 2D un peu vieille, mais qui ne nuit finalement pas au plaisir de jeu.	6

EN RÉSUMÉ

Nombreux sont ceux qui manquent d'éclater de rire devant le look rétro de Castelvania, mais une fois pris par le jeu, impossible de ne pas explorer le gigantesque château de Dracula, afin de faire progresser son personnage, et de découvrir les tonnes de salles cachées et les astuces du jeu. Une richesse rarement égalée sur console.

9

Sortilèges, pouvoirs, familiers, objets : des effets qui font oublier la légèreté graphique de certains passages

En forme de brume, accompagné du familier fantôme, sous le clair de lune : Castlevania a une ambiance fantastique.

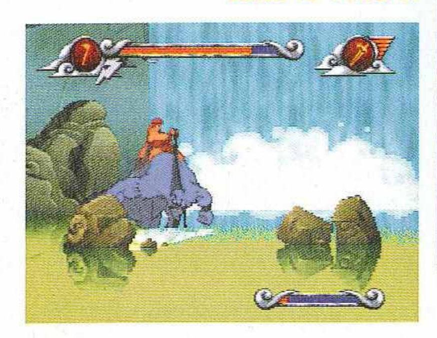
épique. Difficile de décrocher, tant il regorge d'astuces, de possibilités, de secrets. Loin du trop courant "jeux beaux/jeux ch...", Castlevania tire habilement son épingle du jeu. C'est donc l'excellent prétexte à ce simple cri : faites des jeux ! Beaux si vous voulez, mais faites des jeux, pas des films ennuyeux ou des démonstrations de programmation sans intérêt ! Castelvania est, sans conteste, le meilleur jeu du mois avec, bien sûr, FF7. Le seul véritable reproche que l'on peut formuler, outre la 2D qui finalement ne gêne en rien et ajoute un coté arcade non-déplaisant, c'est que seuls ceux d'entre vous qui connaissent un peu l'anglais pourront exploiter parfaitement le jeu, aucune traduction française n'ayant été faite pour notre version. Mais c'est toujours mieux que le japonais !

Tout le bleu découvert représente 80% du premier château. En tout, c'est 200,6% qu'il vous faudra compléter.

Au détour d'une pétrification, vous vous transformerez en démon : ça n'apporte rien de plus, juste un détail parmi tant d'autres !

Hercule n'est pas seulement le nom du caniche de votre voisine du cinquième, c'est aussi le titre du prochain dessin animé des studios Disney. Un jeu de plate-forme accompagne la sortie du film. Prenons notre scalpel et voyons donc ce que ce caniche... hum, ce jeu a dans le ventre.





Par Johnny Piano

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997

HERCULE

«Hercule» n'est pas seulement le titre du dessin animé Disney de la rentrée, c'est aussi le nom du teckel de ma voisine du sixième. Bref, et nonos ("Couché Hercule !") bstant le monde des chiens, ce jeu vous permet de prendre pour quelques heures le rôle de ce héros antique et d'accomplir au cours d'une dizaine de niveaux l'équivalent des douze travaux bien connus... revus et corrigés à la sauce Disney.

Fiche technique — HERCULE

Genre	Jeu de plate-forme
Editeur	Disney Interactive
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Oui
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	J'ai laissé brûler une pizza dans le four



Un jeu qui a du chien

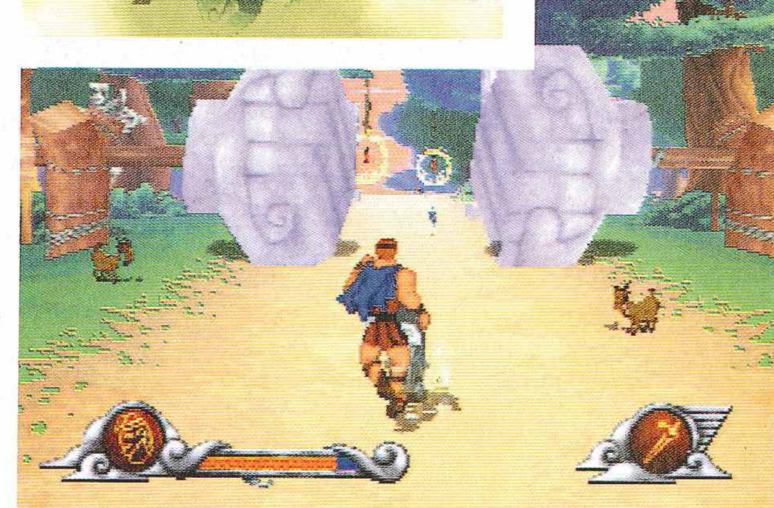
Nous sommes donc en présence d'un jeu de plate-forme (en anglais : a game of jane birkin) classique, avec la possibilité de se mouvoir en profondeur dans certains niveaux. Ces derniers sont variés tant graphiquement que ludiquement parlant. On a tout d'abord la plate-forme classique, agrémentée de quelques surprises, comme la possibilité de trouver des passages secrets en fracassant le



Rien ne vaut une bonne mise aux poings avec quelques rochers embarrassants.

Récupérer toutes les lettres du nom H.e.r.c.u.l.e.s donne accès aux sauvegardes continues.



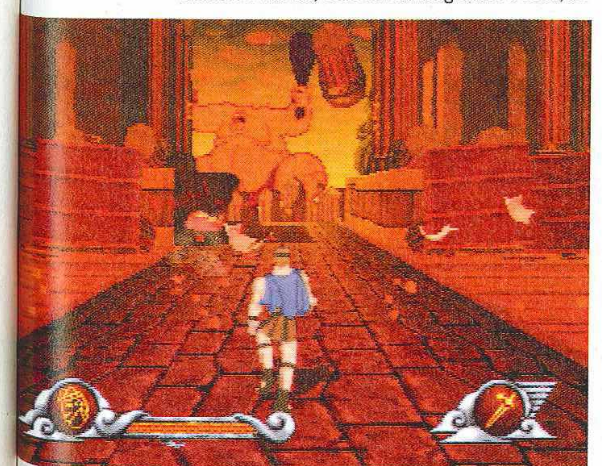


sol. Il y a aussi les scènes à la «Astéroïd», soit en 2D, soit en 3D, les obstacles et ennemis arrivant alors sur vous de face. Les b-oss ("Hercule ! Au pied !") sont originaux et amènent encore des variations, comme cette hydre-à-plein-de-têtes-qui-repoussent-tout-le-temps.

Non contents d'avancer, vous pourrez également sauter ou latter, avec pour cette dernière option le choix des armes : poings, épée, boules de feu et foudre (ces dernières à utiliser en priorité contre les griffons). Les poings servent aussi à abattre les colonnes encombrantes, dans la plus pure tradition péplum, ou à déblayer les rochers, voire même à les transporter afin de s'en servir comme escaliers. Les bonus ne surprendront personne en rapportant des points de vie ou des recharges aux armes. N'oubliez pas de ramasser toutes les jarres afin de recevoir le password du niveau. Les lettres formant le nom d'Hercule (Hercules, avec un "s", pour la version anglaise) servant quant à elles aux sauvegardes continues.

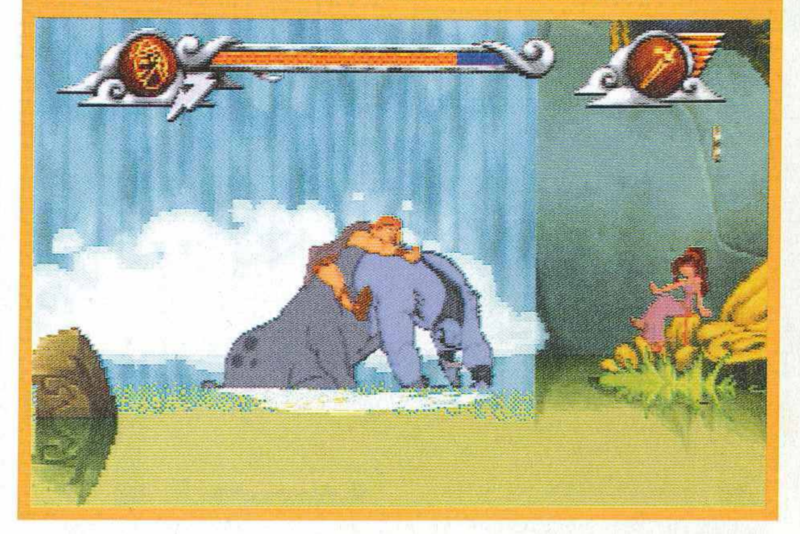
La patte de Disney

Les graphismes comptent pour beaucoup dans le plaisir que l'on a à pratiquer Hercule. Que ce soit dans l'animation des personnages ou dans les décors, on sent l'empreinte des studios Disney et c'est bien agréable de se mouvoir dans un quasi dessin animé. La fluidité, tout en étant agréable à l'oeil, as-

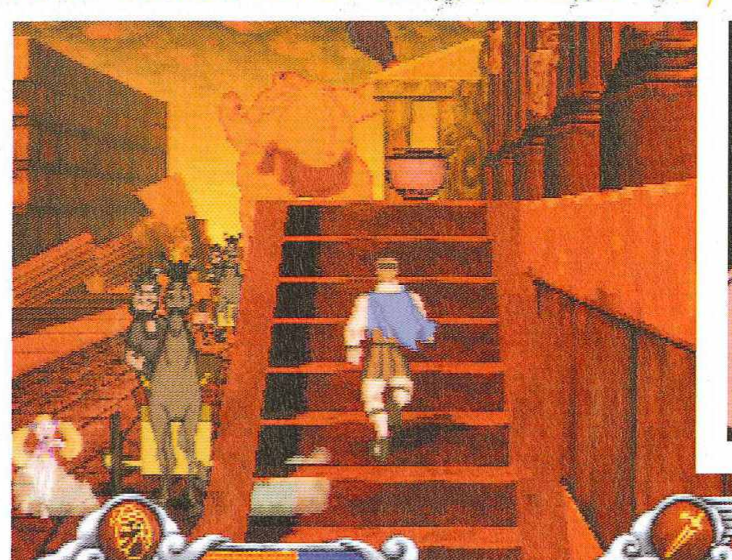


Une méthode un peu cavalière

Cette créature est difficile à vaincre. Astuce de notre rédac'chef : grimper sur son dos pour lui assener sournoisement des coups (on voit que notre notre rédac'chef est habitué à être tout le temps sur le dos des gens . . .).



Hercule, le jeu, a bénéficié de toutes les attentions de Disney



Récupérer les quatre jarres donne le password du niveau.



sure aussi une jouabilité parfaite. Les obstacles et ennemis rencontrés sont très variés et tirés de la mythologie américano-grecque (centaures, cyclopes, hydres, méduse...). De temps à autre, on est gratifié de scènes du dessin animé, et ceusses et cellesses qui termineront le jeu pourront même voir une partie de la fin, rien que ça !

Il y a un os...

La bande-son, sans être une véritable nuisance, n'est par contre pas spécialement intéressante et ne mérite pas qu'on s'y attarde. Un problème plus embêtant est la durée de vie, du moins pour les fortiches du pad qui termineront le jeu en quelques soirées. Les



Hercule aux enfers. Il va devoir s'y mesurer à l'élu local, le dieu Hadès (et son célèbre carnet).

La donzelle d'Hercule. Presqu'aussi mignonne que notre nouvelle correctrice (Cécile, que dirais-tu d'aller dîner au Ritz? On pourrait ensuite filer à l'anglaise et finir en boîte au pont de l'Alma?).



L'Hydre : insistez, coupez-lui ses têtes, elles finiront par ne plus repousser.







Grecian Expre







DESIGN : C'est Disney et ça se voit. On bénéficie même de quelques scènes du dessin animé !



DURÉE DE VIE : Les pros l'auront vite terminé, mais les non-pros en auront pour leur argent



JOUABILITÉ : Vraiment rien à dire ici, bonne ergonomie et difficulté raisonnable.



MUSIQUE ET SON : Bande son de bonne qualité, mais très discrète. N'apporte pas grand-chose;



ORIGINALITÉ : Quelques trouvailles inédites pour un jeu qui reste quand même classique.



TECHNIQUE : Un jeu réalisé avec une animation digne d'un dessin animé.



EN RÉSUMÉ

Essai transformé pour Disney, qui offre là un vrai jeu, pas un produit opportuniste. Les ingrédients de cette réussite sont des graphismes et une animation «made in Disney» couplés à une jouabilité exemplaire. Ce jeu ravira les fans du dessin animé, ainsi que tout (jeune) amateur de jeux de plate-forme.

8



Il y a trop longtemps que l'on n'a pas entendu parler de Vanessa D. dans ce magazine



Grecian Express : a good Sparte for a good shopping day.



Hercule et son fidèle destrier à l'assaut des griffons : le niveau le plus difficile.

gens normalement constitués devraient eux en avoir pour leur argent. Au final, ce soft dégage une ambiance sympa. A l'instar de Rosco Mc Queen testé dans le numéro précédent, Hercule est un jeu d'un niveau moyen-facile qui s'adresse avant tout à un public assez jeune (en fait, le public du long métrage). Ceci étant dit, le jeu tient tout à fait la route et est un vrai produit ludique, pas une daube opportuniste comme il en existe tant dans le domaine des jeux inspirés de films. Bilan largement positif, donc. A conseiller aux fans de Disney et de jeux de plate-forme !



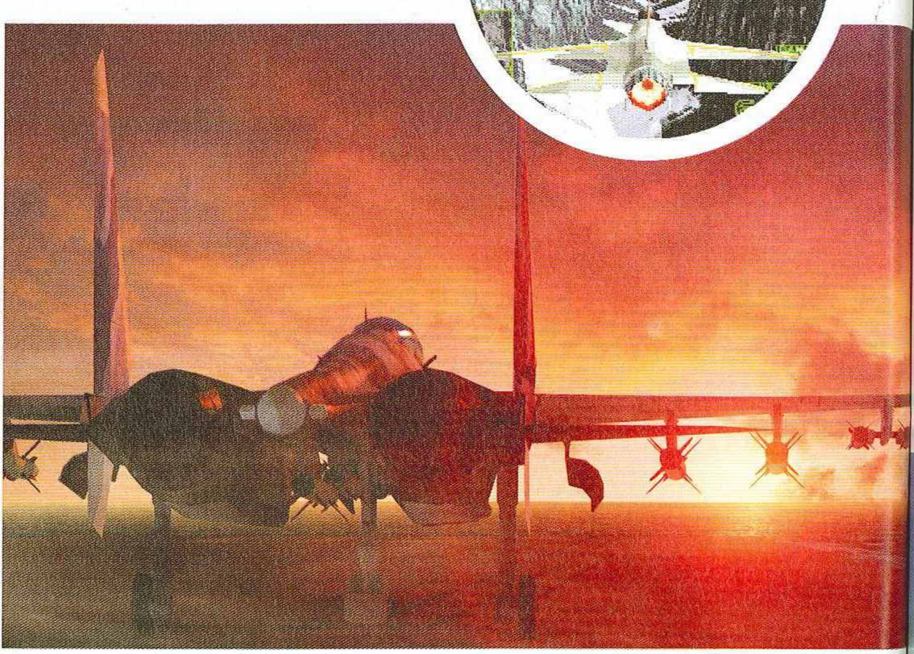
Hercule à Carthage, à la recherche de son véhicule : mais où j'Hamilcar?

l'Hercule. mignonne nouvelle écile, que ller dîner n pourrait 'anglaise e au pont l'Alma?].

coupez- s finiront sser.

L'heure des braves a sonné, car votre pays a de nouveau besoin de vos talents de pilote chevronné. N'oubliez pas de réviser les paroles de "Take my breath away", votre arme la plus efficace en combat rapproché.


Il existe deux vues différentes, à savoir interne et externe. Les deux sont pleinement jouables.



ACE COMBAT 2

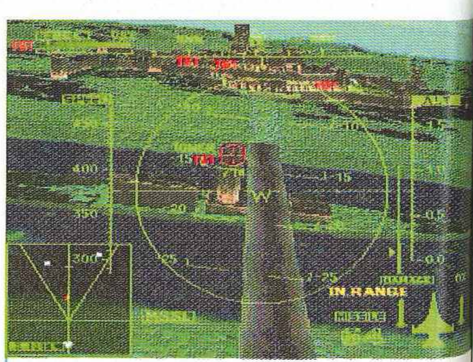
Par Nicolas Moulin

Editeur : Namco
Disponible en novembre 1997

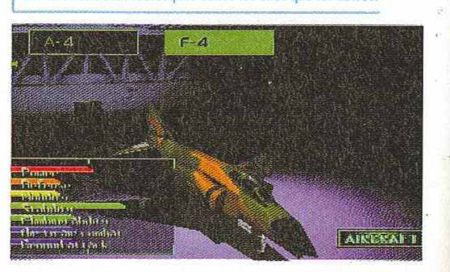
Fiche technique — ACE COMBAT 2

Genre	Arcade/simulation
Editeur	Namco
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	Oui
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous n'aurez aucune envie d'actionner le siège éjectable.

Si le premier et déjà quelque peu vieillissant Ace Combat vous avait fait passer d'inoubliables nuits blanches, et bien réjouissez-vous, car ce second volet est de la même trempe ! Rappelons pour les plus distraits que vous incarnez un pilote de chasse, qui pour justifier son grassouillet salaire devra remplir un bon paquet de missions d'une grande variété. Tout commence avec la sélection du mode de contrôle de l'appareil, puisque deux options sont alors possibles. Le mode débutant offre un pilotage simple, dans lequel l'avion sera aussi facile à manier qu'une Fiat Uno SX modèle 87 (la référence dans le domaine). Par contre, l'option expert ne pardonnera pas beaucoup d'erreurs, mais vous permettra de faire des tonneaux et de contrôler la gouverne de direction (le palonnier, en somme). A noter que les joysticks et paddles analogiques sont parfaitement reconnus, augmentant par là même le plaisir du pilotage. Après avoir admiré le briefing vous expliquant le pourquoi du comment de ce qui vous attend, vous devrez choisir votre appareil



Les missions sont toutes plus belles les unes que les autres.



Du combat tournoyant en pleine montagne, au milieu des neiges éternelles, seul contre tous...





DESIGN : Malgré un graphisme légèrement pixellisé, le rendu visuel est tout à fait convaincant.



DURÉE DE VIE : Les plus acharnés finiront le jeu en quelques jours, mais y rejoueront avec plaisir.



JOUABILITÉ : Excellente avec le paddle, elle devient exceptionnelle avec les joysticks analogiques.



MUSIQUE ET SON : Les bruitages réalistes participent grandement à l'ambiance du combat aérien. 7

ORIGINALITÉ : Les "simulateurs" de cette trempe sont quasi inexistants sur la PlayStation. 8

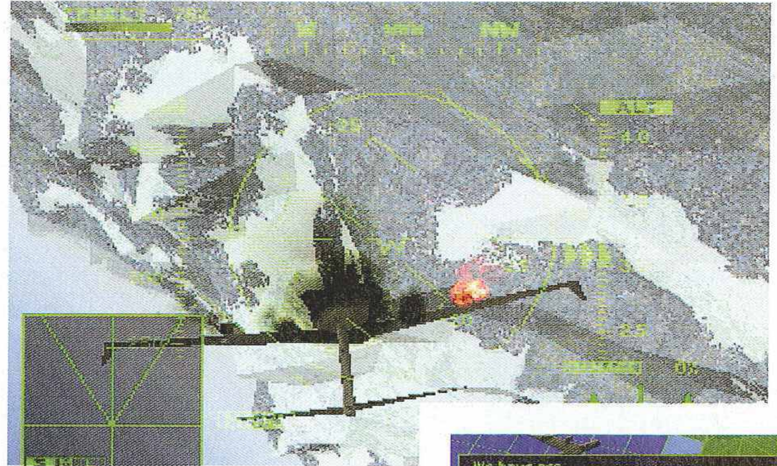
TECHNIQUE : L'animation est fluide et rapide, sans pour autant souffrir d'un clipping excessif. 8

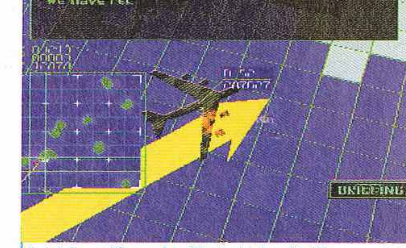
EN RÉSUMÉ

Définitivement plus abouti que le premier du nom, Ace Combat 2 est un petit bijou dans son domaine. Les missions se suivent et ne se ressemblent pas, ce qui allié à une très bonne réalisation vous offre un des softs indispensables de cette fin d'année.



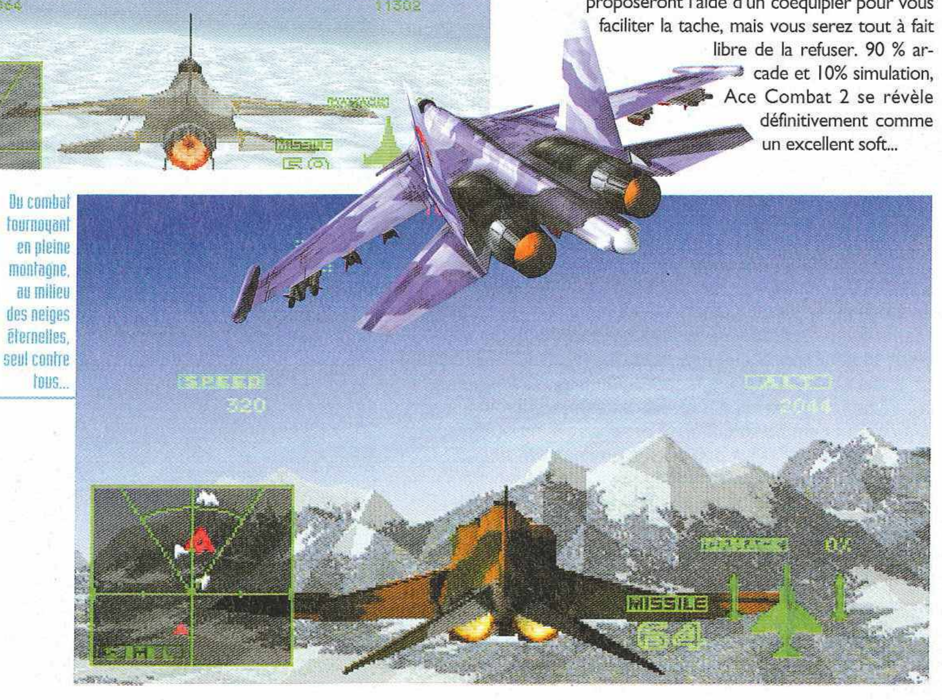
parmi les plus prestigieux qui soient : F-16, F-14, KF-6, A-10, A-6 ou encore F-4, vous n'aurez que l'embarras du choix. Notez que seul ce dernier modèle est imposé en début de partie, puisque vous devrez acheter les autres avions grâce aux deniers que vous récupérerez après chacune de vos victoires. Cependant, il faudra déduire de vos gains le montant des réparations à effectuer sur votre appareil, somme fâcheusement proportionnelle aux dégâts infligés par les forces adverses. Sachez que certaines missions ne seront proposées qu'en fonction du niveau de difficulté que vous aurez choisi parmi les trois présentés. La force d'Ace Combat 2 se résume en deux points : qualité et variété. Effectivement, la réalisation sans failles vous plonge directement dans l'ambiance des combats tournoyants, des attaques au sol, des missions d'escortes ou encore des parties de slalom en plein canyon. L'animation se révèle particulièrement fluide, sans pour autant souffrir d'un clipping excessif. La maniabilité est d'une manière générale excellente (elle varie suivant les avions), et les commandes réellement intuitives. Le graphisme des avions ou des décors est tout à fait agréable à l'œil (bien que pixellisé), et ne comporte rien de monotone. Pour en finir avec l'énumération technique, sachez que l'ambiance sonore est des plus réussies et n'a absolument rien à envier à celle d'une vraie séquence de combat aérien. Comme nous le disions, cette très bonne réalisation va de paire avec des missions d'une grande variété. Vous combattrez aussi bien de nuit que de jour et par tous les temps, et vous devrez attaquer des objectifs aussi différents qu'un port, une usine d'armement, un aéroport, ou encore des radars situés aux creux de volcans éteints. Les missions air-air suivent le même exemple, puisque vous jouerez tout à tour le rôle d'escorteur (voler parmi une unité de bombardiers en formation est un vrai bonheur), de patrouilleur, ou de chasseur (à vous la course poursuite avec des appareils ennemis top-secrets). Certaines missions vous proposeront l'aide d'un coéquipier pour vous faciliter la tache, mais vous serez tout à fait libre de la refuser. 90 % arcade et 10% simulation, Ace Combat 2 se révèle définitivement comme un excellent soft...





Un briefing entièrement en 3D, simple et explicatif.

La force d'AC 2 se résume en deux points : qualité et variété



Du combat tournoyant en pleine montagne, au milieu des neiges éternelles, seul contre tous...



Les vieux de la vieille se souviennent sûrement de Test Drive, l'une des toutes premières simulations de voitures de luxe développée par Accolade pour Atari ST et Amiga. Voici la version 32 bits de ce vieux hit. Un soft qui rappelle furieusement The Need For Speed... en mieux !

Par Jean Santoni

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



TEST DRIVE 4



En mode Dragster vous devrez griller votre adversaire sur une courte distance en ligne droite. Marrant cinq secondes, le temps d'une course.

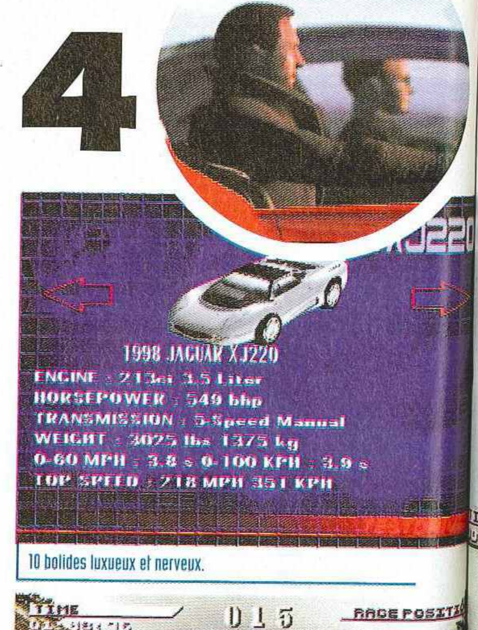
Fiche technique — TEST DRIVE 4

Genre	Course automobile
Editeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 2 simultanément
Niveaux de difficulté	4
Continues	Non
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On contrôle son bolide

Avant de nous lancer corps et âme dans le test de ce énième jeu de caisse, commençons en guise de préambule par une petite info qui devrait enrichir votre culture vidéo-ludique personnelle et vous permettre de briller avec beaucoup de préciosité dans les salons mondains ! Le développement de Test Drive 4 a été confié à une toute nouvelle équipe de programmeurs, appelée Pitbull Syndicate. Derrière ce "gangsta-name", on trouve en fait les meilleurs membres de la ReflexionTeam, les heureux créateurs de Destruction Derby. Un gage de qualité pour beaucoup de «destructeurs» en herbe !

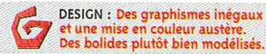
Le plus réaliste !

Test Drive 4 fait inévitablement penser à un vieux titre d'Electronic Arts, The Need For Speed. On y retrouve, à quelques détails près, les principaux éléments qui ont contribué à la réputation et au succès de ce soft. Déjà, c'est plutôt bon pour le moral, vous allez pouvoir à nouveau jouer aux riches en prenant le volant de voitures que vous ne conduirez sûrement que dans vos rêves ! Dodge Viper, Jaguar XJ 220, Chevrolet Corvette, AC Cobra, etc. Bref, dix bolides absolument hors de prix. Les amateurs apprécieront également la présence de modèles du début des seventie's. C'est là l'une des originalités de Test Drive 4... Ah ! J'oubliais le mode Dragster. Anecdotique. Pour le reste, nous sommes en terrain connu. Le jeu comprend cinq longs circuits routiers représentant chacun une zone géo-



10 bolides luxueux et nerveux.





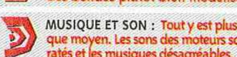

DESIGN : Des graphismes inégaux et une mise en couleur austère. Des bolides plutôt bien modélisés. **6**



DURÉE DE VIE : 5 circuits, 10 voitures et 4 championnats. On reste dans la bonne moyenne. **6**



JOUABILITÉ : La conduite est intuitive, et le contrôle des véhicules est un vrai régal pour l'amateur éclairé. **7**




MUSIQUE ET SON : Tout y est plus que moyen. Les sons des moteurs sont ratés et les musiques désagréables. **5**



ORIGINALITÉ : Le meilleur de la catégorie des jeux «ralistes». Les connaisseurs vont apprécier. **7**



TECHNIQUE : Côté vitesse, c'est très réussi. Le jeu est fluide et le moteur 3D gère des accidents spectaculaires. **6**

EN RÉSUMÉ

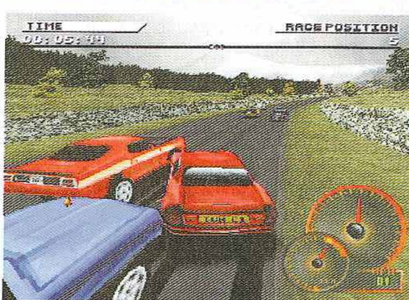
Test Drive 4 est l'archétype même du jeu de caisses pour amateurs éclairés. Certes, tout n'y est pas sublime, mais la combinaison «fun» + «réalisme» nous offre du grand spectacle. Et, comme dans beaucoup de jeux de voitures, certains aimeront, d'autres pas. A vous de voir ! **7**



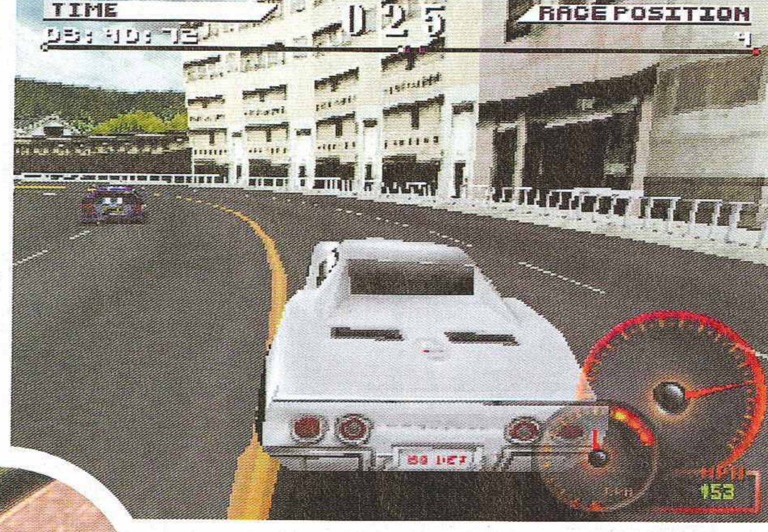
Un même circuit comprend 4 sections différentes. Les transitions se font sans temps morts.



Un soft qui peut aussi se jouer à 2 et/ou en link !

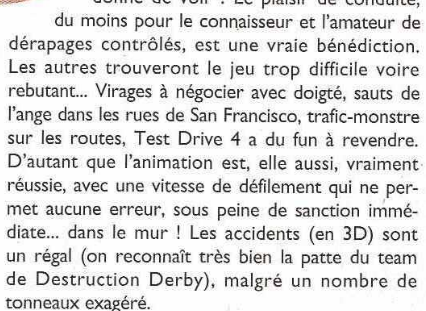






graphique. Les tracés ne sont pas en boucle mais se divisent en sections (environ 4), ce qui autorise des thèmes graphiques assez variés. La présence de trafic lors des courses (attention aux flics !) et notamment de voitures-surprises qui déboulent sans crier gare, est l'un des points forts du jeu. On n'échappe donc pas à une forte montée d'adrénaline ! En comparaison des dernières productions du genre, Test Drive 4 est sans doute le plus réaliste qui soit. Certes, les tracés ne font pas tous preuve de la même finesse graphique : certaines sections sont très réussies, d'autres moins, mais le comportement routier des véhicules est, lui, un vrai petit bijou. La dynamique des freinages et des accélérations est en effet la plus vraisemblable qui nous ait été donné de voir ! Le plaisir de conduite, du moins pour le connaisseur et l'amateur de dérapages contrôlés, est une vraie bénédiction. Les autres trouveront le jeu trop difficile voire rebutant... Virages à négocier avec doigté, sauts de l'ange dans les rues de San Francisco, trafic-monstre sur les routes, Test Drive 4 a du fun à revendre. D'autant que l'animation est, elle aussi, vraiment réussie, avec une vitesse de défilement qui ne permet aucune erreur, sous peine de sanction immédiate... dans le mur ! Les accidents (en 3D) sont un régal (on reconnaît très bien la patte du team de Destruction Derby), malgré un nombre de tonneaux exagéré.

Bref, TD4 s'adresse avant tout aux amateurs de courses-poursuites folles et ultra-réalistes, et va vous amuser de longues heures !



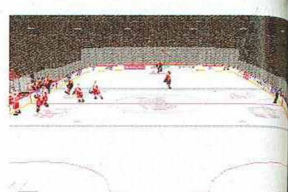




Outre le défilé des saisons, un des facteurs qui vous fait prendre conscience du temps qui passe, est assurément la sempiternelle valse des jeux de sport "nouveau millésime". Heureusement NHL 98 ne vous fera pas regretter de vieillir.

Effectivement, Electronic Arts Sport nous a concocté un jeu de hockey qui repousse encore plus loin les limites de la simulation sportive. Bien qu'il ne s'agisse que d'une réactualisation de NHL 97, les nouveautés apportées suffisent néanmoins à propulser la version 98 au sommet du genre. Tout d'abord, l'amélioration la plus flagrante concerne l'animation des joueurs, qui est tout simplement époustouflante. Vous les voyez accélérer, déraper, plonger et faire des vols planés avec un tel naturel que vous avez l'impression de voir évoluer de vrais hockeyeurs. Les programmeurs ont même poussé le vice jusqu'à intégrer les gestes de rage d'un joueur qui se retrouve en prison à la suite d'une faute. En fait le nombre d'animations différentes, de "mimiques" si vous préférez, est tel que vous n'avez pas cette désagréable impression de voir toujours les mêmes actions à l'écran.

Les changements de lignes peuvent se faire automatiquement.



Des mouvements de caméra qui donnent l'impression d'assister à un vrai match.

On s'énerve, on s'énerve, et on finit par parler des parents.

Par Nicolas Moulin

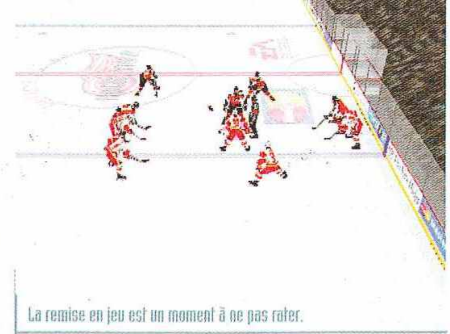
NHL 98

Editeur : Electronic Arts Sports
Disponible en novembre 1997

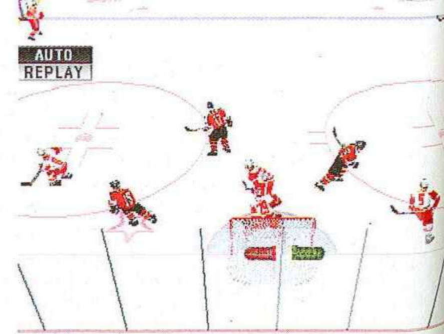




Fiche technique	NHL 98
Genre	Hockey sur glace
Editeur	Electronic Arts Sports
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	De 1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Continues	Oui
Memory Card	Oui (1-6 blocs)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous achetez votre carte de membre à la patinoire.



La remise en jeu est un moment à ne pas rater.





GRAPHISMES : La modélisation des joueurs est excellente. 8

DURÉE DE VIE : Comment peut-on se lasser de ce petit chef-d'œuvre? 9

JOUABILITÉ : Une prise en main quasi immédiate, chose rare ! 8

MUSIQUE ET SON : Commentaires et musiques créent une ambiance d'enfer. 8

ORIGINALITÉ : En attendant NHL 99 et en se souvenant de NHL 97. 4

TECHNIQUE : Une animation 3D endurante à la tâche et sans défauts. 8

EN RÉSUMÉ

NHL 98 est une petite merveille de beauté, d'animation et surtout de jouabilité. Pour la première fois dans un jeu de hockey, la prise en main est rapide et la jouabilité impeccable. L'occasion idéale de s'initier au hockey sur glace. 8

On s'énerve, on s'énerve, et on finit par parler des parents.

Vous pouvez à tout moment décider de changer de tactique de jeu

Un mode ralenti efficace.

Des actions tout simplement magnifiques.

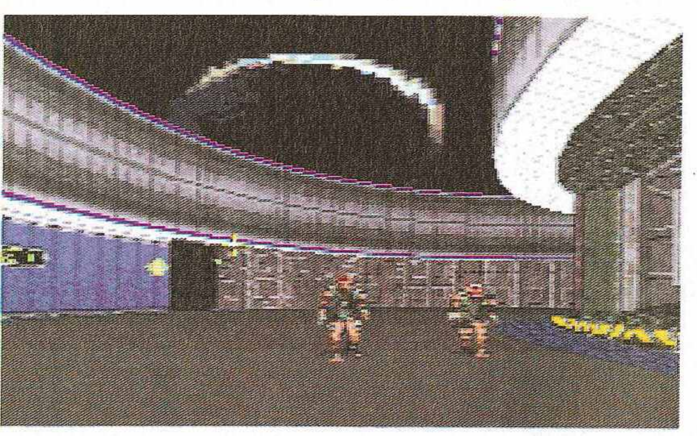
Une animation fantastique

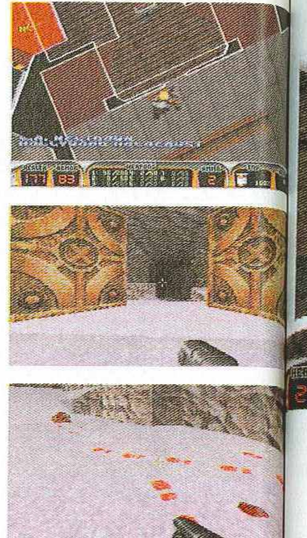
Grâce au moteur 3D qui a été amélioré, les dix patineurs se déplacent avec aisance et fluidité sur la glace, sans jamais occasionner de ralentissements. Et pourtant, ils sont extrêmement détaillés, puisque en plus d'arborer le vrai visage de chaque joueur de la NHL, certains d'entre eux possèdent même une petite visière transparente destinée à protéger leur faciès. Souci du détail, quand tu nous tiens... Le graphisme a également subi un lifting, et le tout est moins pixellisé qu'avant. Seules les vues éloignées diminuent quelque peu la finesse des gros plans, mais c'est vraiment histoire de pinailler. De toute façon, vous pourrez choisir votre point de vue parmi les huit proposés. Le mode "Icing" est assurément le plus jouable, les autres étant à mon goût beaucoup moins agréables à utiliser.

Une simulation sans compromis

Mais ce qui est le plus plaisant, c'est que ce sans faute technique est accompagné d'une simulation de hockey parfaite. Tout les règles de ce sport apparaissent (changement de lignes, face-off, etc.), mais il est toutefois possible d'en désactiver quelques-unes pour rendre les parties attractives pour les débutants. De plus, histoire de ne rien oublier, il ne sera pas rare d'assister à des bagarres entre joueurs lorsque les mises en échec ou les crochetages se font trop violents. Je rassure les âmes sensibles, on est cependant loin de la boucherie. Durant la partie, vous pouvez à tout moment décider de changer de tactique de jeu, que se soit pour la défense ou pour l'attaque (quatre différentes pour chacune). Les plus fanatiques pourront décider de s'offrir une saison entière en NHL, mais un mode Play-off vous permettra de commencer directement au huitième de finale du championnat. Vous pourrez même vous entraîner aux penalties, histoire de changer un peu. Ajoutez à tout cela une ambiance sonore d'enfer, avec de vrais commentateurs de NHL, et une intelligence artificielle élaborée avec un vrai entraîneur, huit joueurs avec deux Multi Tap, une présentation générale de grande qualité, et vous obtenez assurément l'un des meilleurs jeux de sport pour la PlayStation.

Le digne successeur de Doom arrive enfin sur PlayStation, et il y a fort à parier qu'il va reléguer ce dernier au statut de grand-père du genre. Place aux jeunes, au gore et à l'humour !



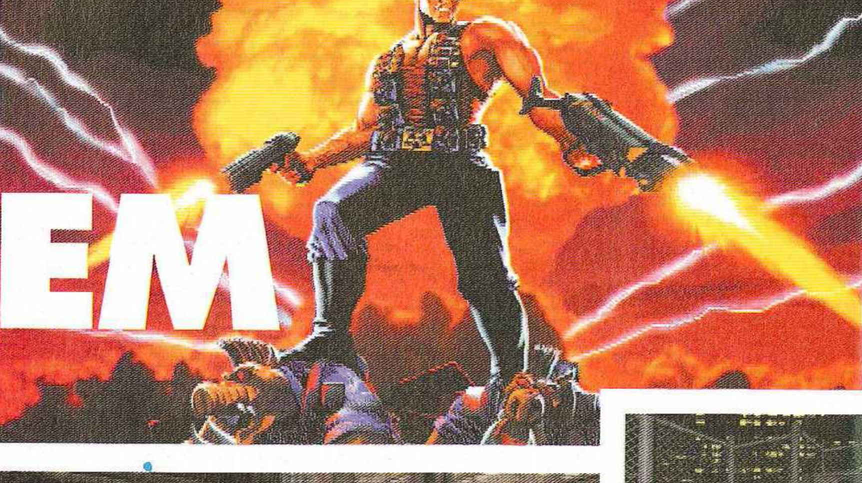


Bienvenue dans un monde envahi par les extraterrestres, où seul un héros tout en muscles et puissamment armé pourra bouter les globs hors de la Terre. Voilà pour le scénario, inutile de s'étaler davantage car le temps presse. La partie débute, alors que vous venez de vous éjecter de votre appareil en flamme, largué dans une ville infestée par les indélicats. Préalablement muni d'un modeste pistolet et d'une paire de rangers tueuses, vous allez devoir faire le plus grand nettoyage xeno-ethnique jamais entrepris par l'espèce humaine. Premiers instants de jeu et déjà les différences avec Doom vous sautent à la gorge. Tout d'abord, en plus de sauter et de s'accroupir, il vous est maintenant possible de regarder dans tous les sens, aussi bien vers le haut que vers le bas. Cela vous obligera à zieuter dans tous les coins pour ne pas passer à côté des salles secrètes, très fréquentes tout au longs des quaran-

La savate est très efficace au corps à corps. D'ailleurs, à la maternelle, on vous appelait déjà le "tueur à la rango".

Par Nicolas Moulin

DUKE NUKEM 3D



Editeur : 3D Realms
Disponible en novembre 1997



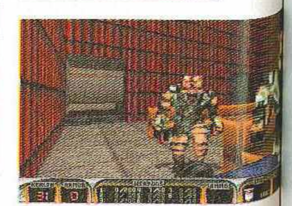
fiche technique	DUKE NUKEM 3D
Genre	Action
Editeur	3D Realms
Distributeur	GT Interactive
Nombre de joueurs	2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Oui
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Une bonne demi-tonne de cochons abattus.



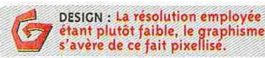
Si vous cherchez bien, vous trouverez un maximum d'armes dès le premier niveau.



Tirer dans ces bouteilles d'oxygène vous ouvrira le passage. Ne restez pas trop près quand même.














DESIGN : La résolution employée étant plutôt faible, le graphisme s'avère de ce fait pixellisé.	6
DURÉE DE VIE : Bonne, grâce au nombre de niveaux et au mode multijoueur.	8
JOUABILITÉ : Une certaine prise en main est nécessaire pour bien contrôler Duke.	7
MUSIQUE ET SON : Des thèmes classiques de Duke et des bruitages vraiment sympas.	7
ORIGINALITÉ : Doom est déjà passé par là, mais Duke a su apporter sa part de nouveauté.	6
TECHNIQUE : L'animation est rapide sauf lorsque les ennemis sont trop nombreux.	7

EN RÉSUMÉ

L'adaptation technique de Duke Nukem est tout à fait correcte. De plus elle propose des stages parodiques "inédits" bien sympas, ainsi qu'un mode link très amusant mais il est toutefois dommage que le graphisme ne soit pas un peu plus fin. **7**

La version PlayStation comporte six niveaux totalement inédits



La savate est très efficace au corps à corps. D'ailleurs, à la maternelle, on vous appelait déjà le "tueur à la rango".

te-quatre niveaux proposés. Bonne nouvelle, la version PlayStation comporte une dizaine de niveaux totalement inédits, dédiés à la parodie de films connus comme Pulp Fiction, Independance Day, Alien, etc.

Quel frimeur ce Duke

En plus de votre force et de votre beauté naturelle, une dizaine d'armes sont à votre disposition pour venir à bout des infâmes. Vous possédez donc des rangers (coup de pied), un pistolet, un fusil à pompe, une mitraillette, un lance-roquettes, des grenades, des mines, un lance-missiles, un fusil "refroidisseur", et enfin un fusil "réducteur". Oui, vous avez bien lu, cet ultime gun vous permettra de tourner le remake de "Chéri, j'ai rétréci l'alien", afin de les écraser par la suite comme de modestes cafards. L'utilisation des mines s'avère représenter également un petit bonheur, puisque vous pourrez mettre au point des pièges particulièrement vicelards, et en tout cas bien utiles pour les parties multijoueur.



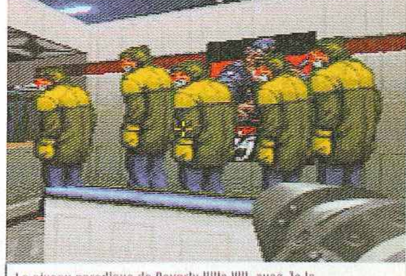
Le sang gicle, coule, dégouline et retapisse les murs façon Tarantino.

De longues heures de délire métagoriques

Les niveaux de Duke s'imposent comme modèle de variété, d'humour, et de grandeur. En effet, le nombre de détails visuels et auditifs est particulièrement important, à l'instar de ce qui vous attend si vous tirez à bout portant au lance-missiles sur un monstre. Vous verrez ce dernier exploser en mille morceaux, tandis que des flaques de sang dégoulinent lentement le long des murs. De même, Duke étant un amateur de belles nanas, vous aurez quelquefois l'occasion d'assouvir vos penchants voyeuristes (scoptophiles pour le mot savant) en offrant quelques dollars à une belle pour un petit strip-tease. D'un point de vue plus technique, les niveaux apparaissent très bien pensés, et un gros effort a manifestement été fait pour les rendre uniques. Grâce à cela, les parties ne semblent pas trop répétitives et vous aurez toujours envie d'en voir un peu plus. L'animation est rapide, mais n'échappe malheureusement pas à de cruels ralentissements lorsque les ennemis se regroupent en trop grand nombre. Bien que fidèle au PC, le graphisme est un poil trop pixellisé pour être réellement qualifié de "beau". Une option filtering permettra de rectifier le tir en créant un léger flou à l'écran. En conclusion, Duke Nukem 3D PlayStation se révèle un bon Doom-like, dont la plus grande force est de proposer un univers complètement délirant, original, et surtout particulièrement gore.



Regardez dans tous les sens est obligatoire pour ne pas se faire tirer dans le dos.



Le niveau parodique de Beverly Hills VIII, avec Jo le Porc en guest star.



La carte permettant de vous diriger est également en 3D texturée.

Une fois de plus Psygnosis se la joue cyber et nous donne sa vision du futur dans un shoot 3D où la mort et la subversion règnent en maîtres. Attention, comptez vos doigts, il va falloir vous cramponner au paddle !



Nous sommes en 2097. Le pouvoir appartient à de puissantes corporations qui gèrent et organisent la vie des citoyens, les gouvernements ayant perdu toutes prérogatives après la fin de la guerre intercoloniale. Afin de maintenir l'ordre et de protéger leurs intérêts peu avouables, ces puissantes corporations ont décidé de créer leur propre force de police, la G-Police, que vous rejoignez non par vocation, mais pour enquêter sur la mort suspecte de votre soeur, membre d'une unité de soutien aérien.

Top crédibilité !

Okay, le concept de G-Police n'est pas nouveau. Il s'agit d'un shoot entièrement réalisé en 3D dans lequel vous allez piloter un hélico futuriste. A l'instar



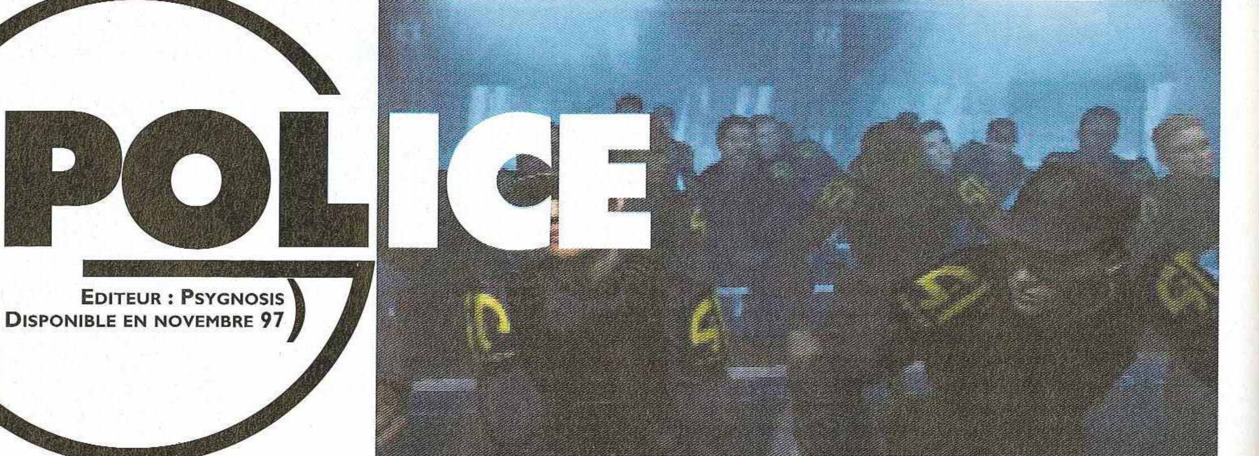


Bon point : les armes sont en nombre limité et les ravitaillements font perdre énormément de temps.



Les attaques de droïdes sont meurtrières. Gardez vos distances pour éviter leur puissants lasers.

G-POLICE



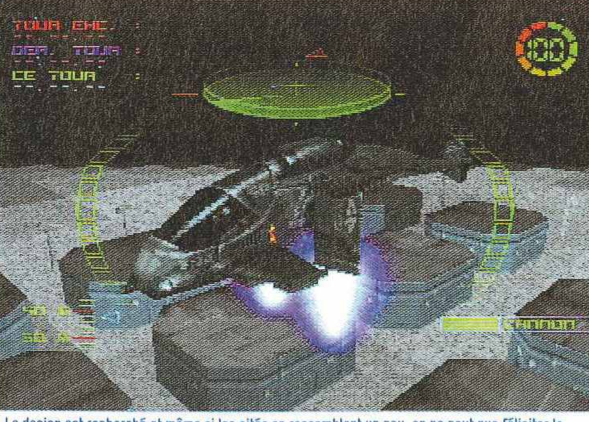
EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 97

Par Jean Santoni



Fiche technique — G-POLICE

Genre	Shoot 3D
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Dolby Surround
Après une demi-heure de jeu	On refait bien sagement le mode entraînement !



Le design est recherché et même si les cités se ressemblent un peu, on ne peut que féliciter le travail de recherche des développeurs.



Entraînez-vous ! C'est la clef du gameplay.



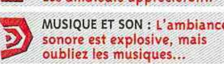
G-POLICE

Memory card — Compatible analogique


DESIGN : Des cinématiques grandioses au look cyber-punk. Les amateurs apprécieront. — 7


DURÉE DE VIE : 35 missions et un scénario béton. Impossible de finir G-Police en deux jours. — 7


JOUABILITÉ : La prise en main est assez difficile. Evitez le pad analogique. — 5



MUSIQUE ET SON : L'ambiance sonore est explosive, mais oubliez les musiques... — 6

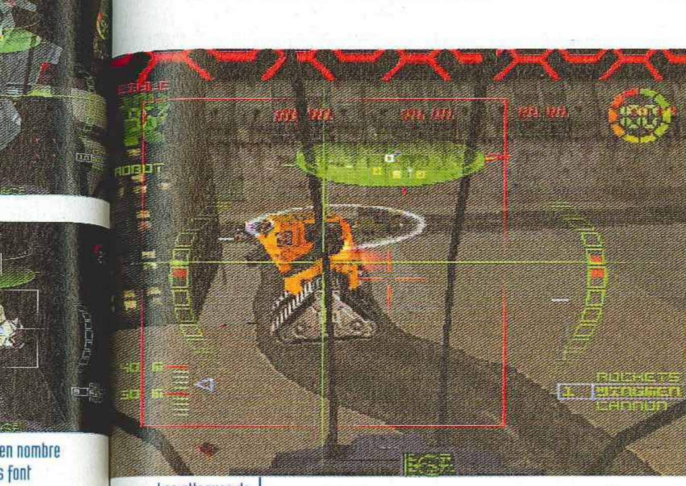

ORIGINALITÉ : Un univers et un scénario recherchés, mais le concept reste classique. — 6



TECHNIQUE : Une bonne 3D mais un clipping important. Des déplacements fluides. — 7


EN RÉSUMÉ

G-Police est très difficile à prendre en main. En contrepartie, il offre une bonne profondeur de jeu, pour un plaisir supérieur à Ace Combat 2. Les missions sont intéressantes et l'ambiance cyber excellente. Quel dommage que les commandes au pad analogique soient si sensibles. Un bon shoot qui demande patience et acharnement. — 7



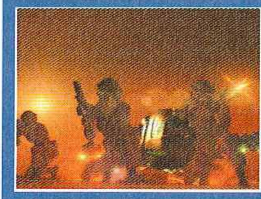
Les attaques de droïdes sont meurtrières. Gardez vos distances pour éviter leur puissants lasers.

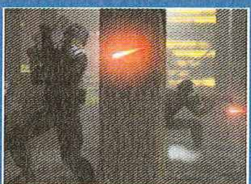
de Ace Combat 2 et de tous les simulateurs de vol arcade, vous devrez remplir un certain nombre de missions (35 au total) aux objectifs plus ou moins originaux (interception, escorte, filature, repérage). Pourtant, ce soft de Psygnosis surprend par la profondeur inhabituelle de son scénario, admirablement mis en valeur par de splendides cinématiques et son atmosphère "techno-glauque" inédite. En effet, G-Police est un véritable condensé de cyberpunk. On y trouve tous les ingrédients des grands films d'anticipation : flics à la Robocop, vaisseaux tout droit sorti d'Alien et d'Outland, cités démesurées made in Blade Runner. Le jeu a vraiment beaucoup de personnalité ; la chose se fait assez rare ces derniers temps pour qu'on le souligne.

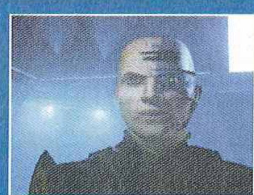
Un jeu réservé aux poulpes ?

Globalement, Psygnosis n'a pas à rougir de la réalisation de G-Police. C'est vrai, le clipping est assez mal géré mais ça n'influe pas sur le gameplay. L'environnement graphique étant fidèle à l'esprit cyber, ne vous attendez pas non plus à voir des couleurs flashy ou de la verdure, l'ensemble est dominé par des teintes sombres mais c'est voulu. L'univers 3D est vivant et demeure cohérent. Enfin, les déplacements du Havoc sont fluides et les effets graphiques spectaculaires donnent de la patate aux escarmouches. Le plus gros défaut de G-Police réside dans sa prise en main : trop grande complexité des commandes et configuration déroutante. Ainsi pour conserver une altitude constante vous devrez maintenir les touches L1 et L2. La sélection d'une arme nécessite également une combinaison de touches peu confortable, ce qui en plein combat s'avère relativement délicat et peu instinctif. On peut également s'interroger sur l'absence de déplacements latéraux qui auraient grandement amélioré les manoeuvres du Havoc. Résultat, lors des premières parties on patauge lamentablement, on passe pour un super polio et on frôle la défenestration de pad ! Mais il faut s'accrocher, comprendre comment l'hélico réagit apprendre à déchiffrer le radar etc, le mode entraînement est là pour ça. C'est long, ça peut paraître fastidieux aux yeux de certains, mais une fois passé le cap de la prise en main, on profite réellement du jeu, du scénario et on prend énormément de plaisir. Pour finir, nous vous déconseillons de jouer au pad analogique, les commandes deviennent trop sensibles et ne pardonne aucune erreur. Tant pis pour les sensations inédites...

Question d'ambiance...





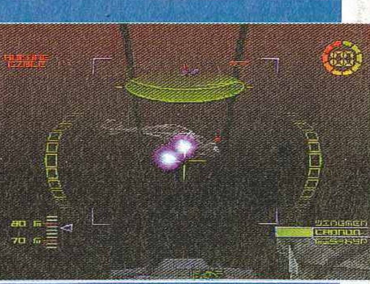
Les cinématiques sont d'un réalisme hallucinant. Les attitudes des protagonistes paraissent si naturelles qu'on croirait voir de véritables acteurs à l'écran. Ces scènes inspirées de chef-d'oeuvre de la SF contribuent pour beaucoup à l'atmosphère lourde et dramatique du jeu. Les amateurs de cyber apprécieront.

Une prise en main délicate



Certains missiles ne sont pas auto-guidés, vous devrez les diriger après les avoir lancé. Sympa.

Copain !

Vous pourrez demander l'appui d'unités terrestres ou aériennes. Il suffit de désigner une cible et d'envoyer l'ordre. Vos compagnons attaqueront de façon intelligente et cohérente. Génial.

Depuis l'extinction des dinosaures 16 bits, on imaginait tous le genre définitivement mort et enterré. Mais ce mois de novembre marque le grand retour du beat'em all. Après Nightmare Creatures testé dans ce numéro, c'est au tour de Fighting Force de montrer ses petits poings serrés et haineux. Ça va chauffer !



FIGHTING FORCE

Par Jean Santoni

EDITEUR : EIDOS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



Développé par Eidos, que l'on ne vous fera pas l'affront de présenter, Fighting Force renoue avec les Beat'em all à progression de l'ère 8-16 bits et peut d'ores et déjà se définir comme un Double Dragon ou un Final Fight en 3D. Ici, pas besoin de scénario, ni même de cerveau... Le principe est simple : on voit, on cogne, de préférence le plus fort possible et avec le maximum de classe. Ah, j'oubliais, vous pouvez rassurer maman, c'est pour la bonne cause, hein, on ne va pas s'acharner avec rage et sauvagerie sur des CRS ou des politiciens. Non, il y a un bad guy, un vrai de vrai (Zeng) qui menace - O surprise - de mettre le monde entier à ses pieds au moyen d'arguments peu diplomatiques. Le jeu d'Eidos vous propose donc d'incarner un des quatre membres de la Fighting Force.



fiche technique — FIGHTING FORCE

Genre	Beat'em all
Editeur	Eidos
Distributeur	Eidos
Nombre de joueurs	1 à 2 simultanément
Niveaux de difficulté	2
Continues	non
Memory Card	Oui
Son en	stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous réalisez qu'il faut jouer à deux !

Après avoir laminé cette pauvre voiture de flics avec vos petons, vous pourrez vous servir des pneus et du moteur comme projectiles. Très fin.



La station gare de Lyo à 10 heures du soir, c'es un peu ça...

FIGHTING FORCE


DESIGN : La 3D est précise et l'ensemble est très coloré. Des décors classiques et des ennemis assez variés. — 7


DURÉE DE VIE : 25 niveaux et plusieurs chemins possibles mais une action très répétitive... — 6


JOUABILITÉ : Commandes simples et coups facilement réalisables. Temps d'adaptation pour la 3D. — 8

MUSIQUE ET SON : Très peu de musiques mais les sons donnent beaucoup de dynamisme aux combats. — 7

ORIGINALITÉ : Le concept est vieux comme le monde. Possibilité de choisir sa route en cours de jeu. — 6



TECHNIQUE : Pas de ralentissement même à deux joueurs. On regrettera l'IA un peu limite des protagonistes. — 7

EN RÉSUMÉ

Enfin un beat'em all digne de ce nom. L'action peut paraître répétitive, mais la recette fonctionne... surtout à deux. Dynamique, les combats s'enchaînent sans temps mort. Un genre particulier qui ne vous demandera aucun effort de réflexion juste de bons réflexes et un peu de rage. — 7



La station gare de Lyon à 10 heures du soir, c'est un peu ça...

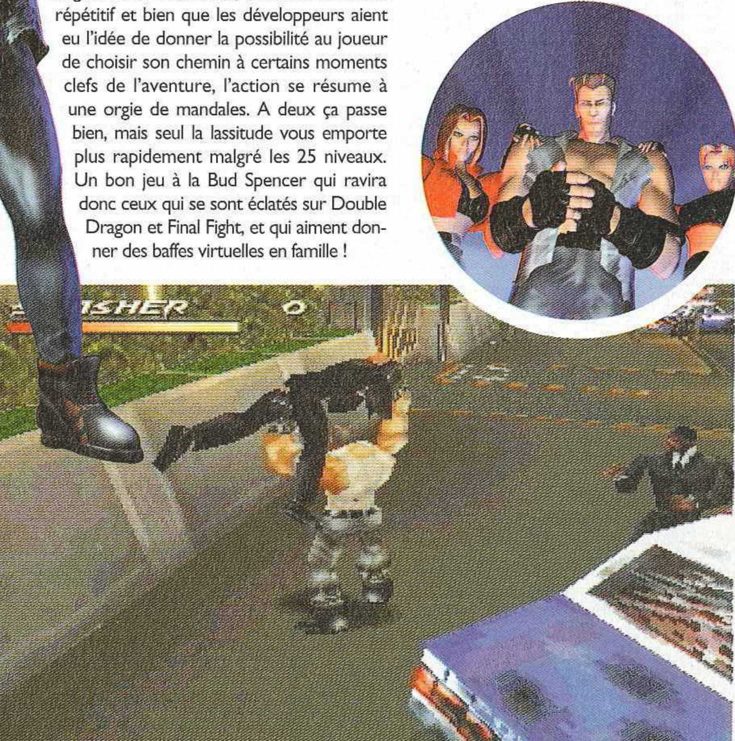
Pas de sexisme, il y a deux hommes velus et musculeux et deux créatures de rêves. Vous vous en doutez, nos héros sont de véritables experts en chirurgie dentaire. Ils disposent de techniques qui leur sont propres et leur caractéristiques respectent leur morphologie. Hawk et Smasher sont à considérer comme de vrais primates (surtout Smasher) privilégiant les techniques de poings et la force. Alana et Mace quant à elles possèdent un style plus félin et exprimeront leur féminité en dessinant de jolies arabesques avec leurs jambes épilées pour ruiner la dentition de leurs adversaires. Evidemment, les filles paraissent plus vives mais frappent avec moins de puissance et se montreront dans l'incapacité de soulever certains objets. A l'instar des jeux de combats actuels, vous pourrez effectuez de mini combos, frapper derrière vous afin de vous dégager et projeter vos adversaires de façon très esthétique. En plus de vos pieds et de vos mains, il est possible d'utiliser différentes armes : flingues, lance-roquettes, pneus, moteurs, poubelles... en gros tout ce que l'ère industrielle a pu créer. Vos personnages peuvent également interagir sur les décors soit pour en arracher un élément et s'en servir pour frapper, soit pour y découvrir de précieux bonus.

La baston à deux, c'est mieux

Bonne surprise, la réalisation de Fighting Force ne déçoit pas. Les protagonistes semblent bien modélisés même si l'on note de ci de là quelques petits bugs de textures. C'est exact, le nombre de polygones utilisé est assez faible (pas plus de cent pour vos adversaires) mais cette restriction permet d'afficher un maximum de bad guys à l'écran sans aucun ralentissement même à deux joueurs. C'est la règle du beat'em all : plus il y de monde, plus on s'éclate. Enfin, l'action a la pêche, les lieux sont variés et texturés de façon très précise, les mouvements des héros parfaitement décomposés et les coups sortent sans aucune difficulté. Peut-être pourra-t-on reprocher l'absence de garde, une IA pas très approfondie et un manque de profondeur de champ de certains angles de caméra. Mais bon, là, on chipote. En fait, le défaut majeur de Fighting Force est inhérent au genre : un beat'em all, c'est extrêmement répétitif et bien que les développeurs aient eu l'idée de donner la possibilité au joueur de choisir son chemin à certains moments clefs de l'aventure, l'action se résume à une orgie de mandales. A deux ça passe bien, mais seul la lassitude vous emporte plus rapidement malgré les 25 niveaux. Un bon jeu à la Bud Spencer qui ravira donc ceux qui se sont éclatés sur Double Dragon et Final Fight, et qui aiment donner des baffes virtuelles en famille !

Un bon beat'em all comme au bon vieux temps !

Chaque personnage dispose d'un coup particulièrement dévastateur. Mais attention cette technique consomme votre énergie !



Smasher fait penser à la chose des 4 fantastiques, les briques et le slip en moins... Le personnage le plus marrant à jouer.

Apparemment David Perry affectionne tout particulièrement les jeux hors-normes. Le papa d'Earthworm Jim, nous propose ici son nouveau bébé. Au programme : des tirs en rafale, des zooms insensés et des séquences planantes. Explications.

Par Dave Martyniuk

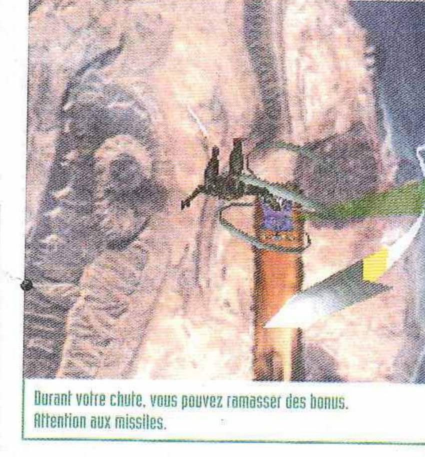
EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



MDK



Dans ce curieux passage, vous êtes régulièrement sauvé par votre ami le chien, qui vient vous chercher.



Durant votre chute, vous pouvez ramasser des bonus. Attention aux missiles.

MDK, titre à part, est de ceux que l'on ne rencontre que rarement. A la base, on pourrait penser que l'on a affaire à un stupide jeu de tir. Le héros, ayant le bras droit remplacé par une espèce de mitraillette, se sert en effet de cette particularité avec un zèle tout particulier. Ta-ta-ta-ta-ta-ta... Ça blaste mortel entre les niveaux (pour vous donner une idée, un tableau vous affiche le nombre de balles tirées à la fin de chaque stage, et il n'est pas rare de dépasser les dix mille...). L'univers dans lequel vous évoluez est entièrement en 3D. Le personnage que vous dirigez s'y déplace avec rapidité, l'utilisation du pad analogique offrant un plus grand confort. Et vous serez capable de plusieurs sortes d'actions : déplacements latéraux (très utiles pour éviter les tirs adverses), sauts, suspensions aux plates-formes, déploiement d'une espèce de parachute lorsque vous tomberez de haut et, enfin, utilisation des objets trouvés sur votre chemin.

Fiche technique

	MDK
Genre	Arcade
Editeur	Interplay
Distributeur	Acclaim
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On ne fait plus attention aux graphismes, et c'est le pied.

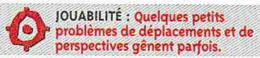


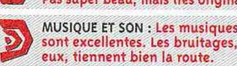
MDK Memory card — Compatible analogique


DESIGN : L'univers de MDK est sombre, bizarre, un peu malsain. Pas super beau, mais très original.

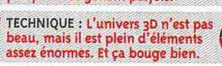


DURÉE DE VIE : On progresse très vite, mais certains passages réclament de l'habileté et/ou de la réflexion.


JOUABILITÉ : Quelques petits problèmes de déplacements et de perspectives gênent parfois.



MUSIQUE ET SON : Les musiques sont excellentes. Les bruitages, eux, tiennent bien la route.

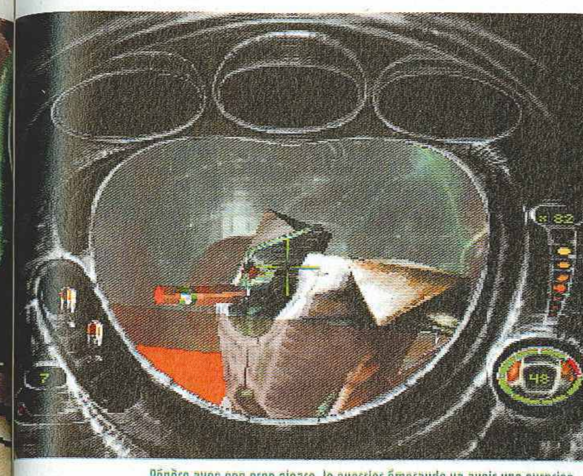

ORIGINALITÉ : Ah ça, pour être original c'est original. MDK est un beat/shoot them up d'un nouveau genre.



TECHNIQUE : L'univers 3D n'est pas beau, mais il est plein d'éléments assez énormes. Et ça bouge bien.

EN RÉSUMÉ

MDK n'est pas un jeu comme les autres. Mélangeant les phases de bourrinage absolu et celles plus fines où il faut faire preuve de réflexion, ce titre se révèle étonnant. Un jeu remarquable par son originalité et son ambiance qui ne déçoit que par son aspect graphique.

Seul contre tous, il fait surgir le tonnerre de son bras



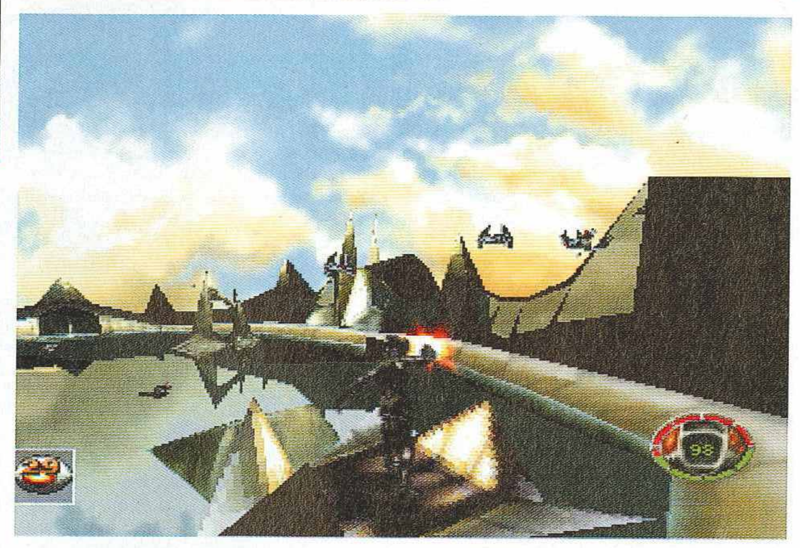
Pépère avec son gros cigare, le guerrier émeraude va avoir une surprise...

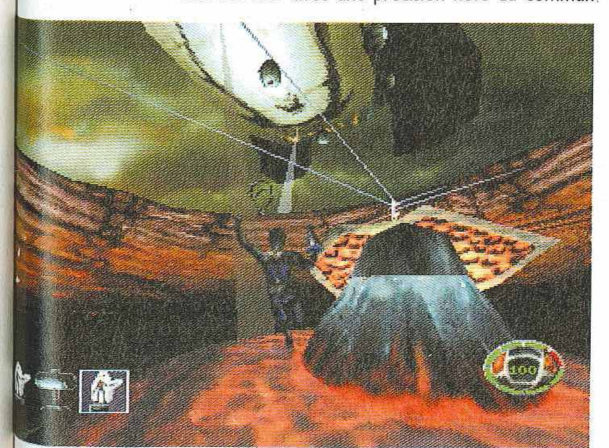




«Toi méchant. Pan !»

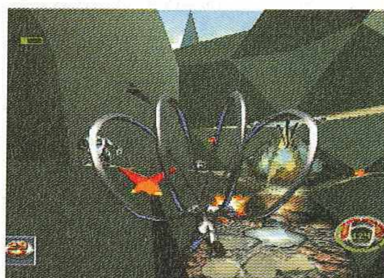
Les six stages que vous allez devoir traverser sont divisés en plusieurs places distinctes, qui correspondent en fait à autant d'épreuves à franchir. Vous y rencontrerez tout un tas d'ennemis. Les plus communs sont des monstres verts à l'air idiot qui apparaissent près de bornes appelées «générateurs». Ces dernières doivent absolument être détruites le plus rapidement possible afin d'éviter que vous soyez débordé par le nombre. Vous croiserez également des clones de ces monstres, à l'apparence ou à la peau différentes, des chiens, des vaisseaux ennemis, d'énormes robots... A priori, vous n'allez pas avoir le temps de vous ennuyer. La plupart de vos ennemis possèdent un point faible à atteindre pour les exterminer. Pour ce faire, votre tir doit être extrêmement précis, et c'est là qu'intervient l'importance du mode sniper. En effet, il vous permet de viser avec une précision hors du commun (grossissement : x 100). De plus, vous disposerez de nombreux objets, tous de nature différentes et d'utilité indéniable. De quoi faire.





Ambiance géniale mais réalisation décevante

Très prenant, MDK est un jeu qu'on lâche assez difficilement. Des petits détails - comme le chien qui vient vous sauver (c'est le perso le plus important du jeu après vous !) ou encore les stages bonus estampillés Earthworm Jim, le rendent en effet très attachant. On évolue dans cet univers avec un plaisir certain et même les graphismes décevants finissent par ne plus gêner. MDK est un excellent exutoire qui, il est vrai, se termine malheureusement un peu vite. Vous y reviendrez tout de même souvent si vous essayez d'améliorer, à chaque fin de niveau, votre tableau de chasse (nombre d'ennemis tués, précision de vos tirs, ennemis touchés à la tête...). Un jeu qui prévaut rien que par son ambiance et son originalité.



Même en plein vol, vous pouvez tirer sur tout ce qui bouge.



La Grèce antique, ses mythes ancestraux qui font rêver des milliers de citadins enclins à l'évasion par la pensée, vont désormais prendre une nouvelle ampleur ! Incarner les héros de légendes devient maintenant possible grâce à la magie de LucasArts.





HERC'S ADVENTURES

Par Julien Chièze

EDITEUR : LUCAS ARTS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



Hercule le demi-Dieu musculeux qui ne rechignait pas devant des travaux qui pouvaient dépasser les trente cinq heures, Jason le facétieux qui fut l'intigateur de la fameuse expédition de la Toison d'Or, et pour finir la divine Atlanta qui pour une fois ne rime par obligatoirement avec Coca-Cola sont les trois héros en mal d'aventures qui ont été désignés par Zeus pour aller sauver Persiphanie, la déesse du Printemps qui a été honteusement kidnappée par l'immonde Hadès, le triste seigneur de l'au-delà ! Un programme de réjouissances épiques !

Que la force soit avec toi Hercule !

Herc's Aventures se révèle être, comme vous l'avez sans doute déjà remarqué, le second soft du mois dédié à l'illustre héros aux douze travaux. Mais pourtant vous n'éprouverez aucune difficulté à faire la différence entre le titre de Disney, et celui de LucasArts. De plagiat, il n'est pas le moins du monde question. Effectivement, Herc's affiche son propre style, très inspiré cartoon à la Tex Avery. Toutefois un détail m'a longtemps chiffonné : alors que dans la version Disney, Hercule est présenté comme un frais et fringant jeune homme, la version made in Lucas dresse un tout autre portrait du même personnage ! Il porte une légère barbe, a facilement la



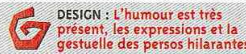
Tim Burton nous avait prévenu : "Ils sont partout et ils vont tous nous éradiquer !" Gnaac, Gnaac...



fiche technique — HERC'S ADVENTURES

Genre	Aventure/Action
Editeur	Lucas Arts
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Niet
Continues	Infinies
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une	Pas si mal d'incarner
demi-heure de jeu	un demi-Dieu






DESIGN : L'humour est très présent, les expressions et la gestuelle des persos hilarantes. **7**




MUSIQUE ET SON : Assez variés, malheureusement de qualité inégale. **6**



DURÉE DE VIE : Des milliers d'objets à trouver, une carte immense. Un soft qui ne se finit pas en une après-midi. **7**



ORIGINALITÉ : Si vous ne connaissez pas Hercule, c'est le mois où jamais de vous remettre à niveau. **6**



JOUABILITÉ : Huit directions, une prise en main rapide, mais on peut se retrouver bloqué durant les combats. **6**




TECHNIQUE : Pas très impressionnant. Un retour à la bonne vieille 2D, avec quelques effets de zooms, etc... **5**

EN RÉSUMÉ

Herc's Aventures n'est pas un mauvais jeu. Bourré d'humour Monthy Pythoniesque, varié, sympa à jouer à deux, d'une durée de vie plus qu'honorable, il ne possède que deux défauts : une lacune d'ordre technique qui en rebutera bon nombre, et surtout un intérêt par moment évasif. Dommage ! **6**



La carte est immense et les missions qui vous seront imparties seront truffées de pièges et d'embûches. Dur, dur d'être un héros.

quarantaine, et puis y a ce petit menton qui... oui, pas de doute : Hercule à la tête de George Lucas ! Le supra comble.

Y sont où les sabres laser?

Passons sur ce détail, pour nous pencher sur le produit en lui même. D'un point de vue strictement technique, rien de bien folichon malheureusement. La présentation utilise la 2D, avec quelques effets de zooms aussi épisodiques qu'anecdotiques. Cependant vous serez les premiers à me rétorquer que vous en avez marre d'être submergé de prouesses techniques qui, une fois l'effet de surprise évanoui, se révèlent être aussi intéressantes que de jouer aux légos avec une seule pièce, alors enchaînons ! Le genre action/aventure semble avoir été particulièrement peaufiné, et c'est bien là que Herc's marque des points. Il vous sera en effet difficile d'avancer sans auparavant mener à bien quelques mini missions, ou bien encore avant de trouver une clef fort salvatrice. Un mode deux joueurs a aussi été inclus, ce qui vous permettra de vous lancer dans des épopées avec vos plus fidèles compagnons. Malheureusement Herc's ne dégage pas la même aura que son adversaire made in Disney, et ce à cause de nombreux petits détails irritants comme la confusion lors des combats et le manque de précision dans la carte. Un jeu qui trouvera un public, c'est indéniable, mais pas le plus large qui soit !

Après avoir ouvert la boîte de Pandore, un sort vous débarrassera de la plupart des ennemis visibles à l'écran. La classe en somme.



Qu'allait-elle faire dans cette galère? Eh bien, progresser dans le jeu ou ouvrez une mythologie de poche pour connaître la solution. Question suivante....

Des têtes de Mytho

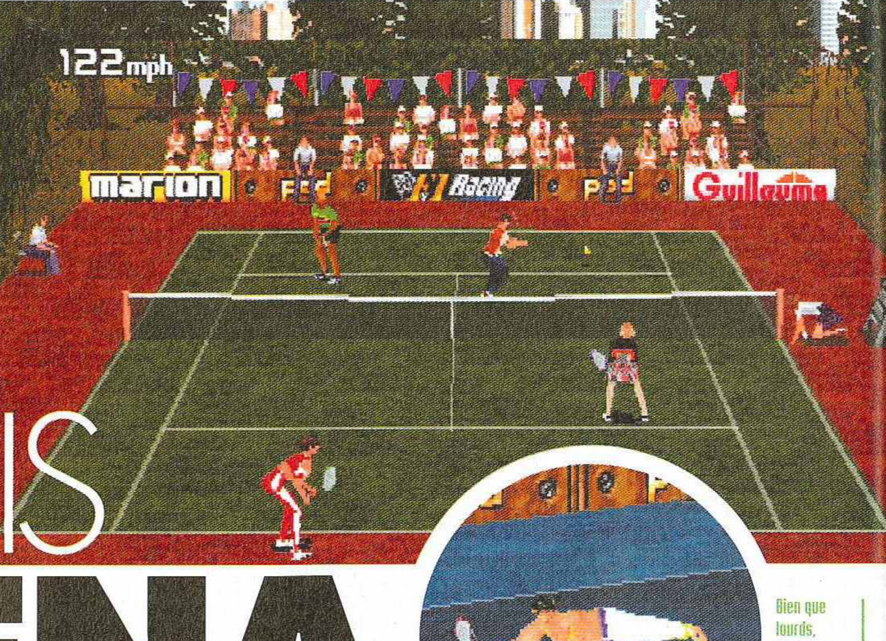
Les seuls témoignages que l'on possède sur les héros de la mythologie grecque n'ont été révélés que par des aveugles ou bien par d'illustres anonymes. LucasArts s'est donc permis d'effectuer un grand lifting sur les protagonistes de son jeu. Un résultat parfois étrange, mais jamais conventionnel !








Avec l'avènement de Tennis Arena, Ubi Soft va vous faire oublier les rares simulations de tennis qui ont vu le jour jusqu'à maintenant. Pour une fois, le plaisir de jeu est associé à un réalisme enfin convaincant.

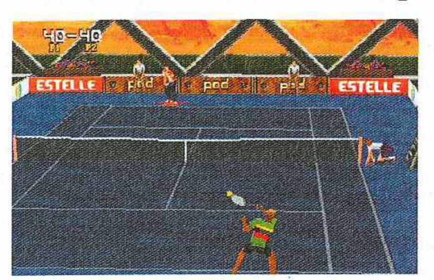


TENNIS ARENA

Bien que lourds, les sumos n'en sont pas moins très souples !

Par Nourdine Nini

EDITEUR : SMART DOG - UBI SOFT
DISPONIBLE EN OCTOBRE 1997



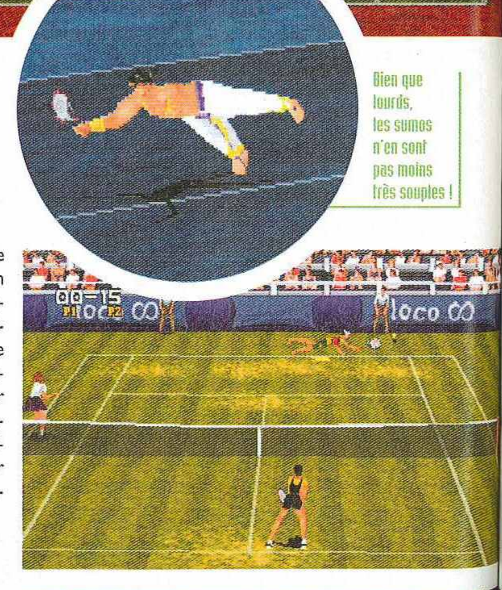
Fiche technique — TENNIS ARENA

Genre	Tennis
Editeur	Smart Dog
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 à 4 simultanément
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On ne peut plus s'arrêter de jouer !

De tous les sports, le tennis semble être le genre le plus difficile à adapter sur console. Du moins si l'on en croit les très moyennes, voire médiocres réalisations qui ont vu le jour depuis les débuts du jeu vidéo. A vrai dire, la recherche du Graal tennistique semble s'être arrêté en 1991, avec la venue quasi divine du désormais mythique Final Match Tennis, sur la PC Engine de NEC. Une console 8 bits ! Sept années de longue disette donc, d'attente et de souffrance, qui se sont traduites dans 90% des cas par des sorties de softs aussi intéressants que les discours fleuves de Fidel Castro...

Le tennis nouveau est arrivé !

Ce ne sont pas les deux derniers "tennis" en date (Breakpoint Tennis et Sampras Extreme Tennis) qui pourront me contredire. Certes, l'effort effectué est de taille mais tous deux comportaient un défaut majeur : une jouabilité défaillante. On a beau avoir les plus beaux décors et des centaines de polygones pour chaque protagoniste, si les déplacements sont lents, le plaisir reste inexistant. Dans Tennis Arena, qui est certes graphiquement en deçà de ses deux homologues, tout est dans le feeling. Chaque coup s'effectue en effet de manière naturelle, sans que l'on ait besoin de s'employer des heures durant pour sortir un passing ou un lobe. Le réalisme de la





Un revers "coupé" à montrer dans toutes les écoles de tennis... et les boîtes de développement !

TENNIS ARENA — Memory card — Multi-joueurs


DESIGN : Les joueurs sont modélisés de façon très correcte. Idem pour les différents terrains. **6**


DURÉE DE VIE : Tant qu'il n'y aura pas mieux sur le marché, vous n'allez pas décrocher ! **8**

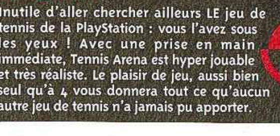

JOUABILITÉ : Excellente à tous les points de vue. Seules les volées sont délicates à effectuer. **8**


MUSIQUE ET SON : Des musiques sympas et surtout des joueurs et un public qui se manifestent en permanence ! **7**


ORIGINALITÉ : C'est un tennis dans toute sa splendeur. On aime ou on n'aime pas. **6**



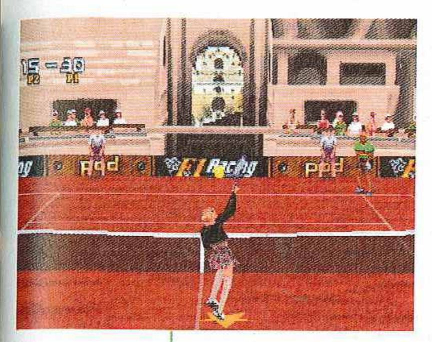
TECHNIQUE : Les joueurs "motion capturés" ne sont pas trop "carré" : ils bougent donc très rapidement. **7**


EN RÉSUMÉ

Inutile d'aller chercher ailleurs LE jeu de tennis de la PlayStation : vous l'avez sous les yeux ! Avec une prise en main immédiate, Tennis Arena est hyper jouable et très réaliste. Le plaisir de jeu, aussi bien seul qu'à 4 vous donnera tout ce qu'aucun autre jeu de tennis n'a jamais pu apporter.


9

Le meilleur jeu de tennis de la nouvelle génération !





Le coup spécial. Lorsque l'étoile jaune apparaît sous vos pieds, soit vous enclenchez votre coup tout de suite, soit vous attendez qu'elle change de couleur.

Motion Capture, et la - grande - vitesse des déplacements des joueurs font le reste. Bien sûr, il subsiste quelques petits défauts (peut-être dû à notre bêta-version?) comme le service, identique pour tous, et limité à sa plus simple expression (droite gauche pour le placement) ou encore des volées un peu faiblardes. Mais ne nous leurrons pas, tout le reste est tellement réussi qu'il n'est pas possible de ne pas succomber à son charme...

Et un super coup en prime !

Vous avez un choix de 10 joueurs, dont 2 cachés et tous habillés de manière peu réglementaire, ainsi que 5 terrains de jeu plus 1 caché, planqués à des endroits également très originaux... Différents tournois dans le monde vous permettront de grappiller des places dans le classement. Si vous préférez les matches exhibitions, en solitaire, à 2 ou à 4, c'est également possible.

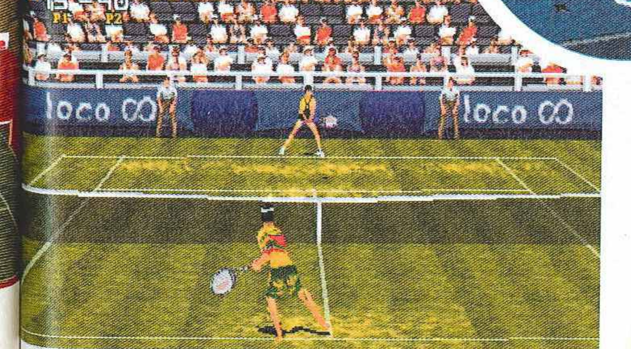
Mais essayez au moins une fois le mode tournoi, dans lequel jusqu'à 8 personnes pourront s'affronter après des phases éliminatoires souvent houleuses ! Sur le terrain, trois vues en tout s'offrent, avec possibilité (attention première mondiale !)... de changer le sens du jeu si vous servez en bas ou en haut ! Ça semble anodin comme "plus", mais curieusement, cela n'a jamais été proposé auparavant ! Comme si cela ne suffisait pas, vous disposez également d'un ralenti avec différentes vues à choisir, ainsi qu'un (re-première mondiale !)... super coup. Effectivement, après plus de 6 échanges consécutifs, une étoile apparaît sous vos pieds. Ben oui, une étoile. Qui vous permettra de déclencher à n'importe quel moment un coup fulgurant ! Inutile de revenir sur la décomposition des gestes des joueurs, elle est tout simplement stupéfiante, malgré les gestes bizarres à la volée. Au niveau sonore, le public réagit à tous les moments clés du match, et les joueurs y vont de leurs mimiques et onomatopées à la McEnroe. Les gros mots en moins ! Bref, un vrai petit bijou !

Quelques joueurs

Inutile de s'appesantir sur l'apparence souvent à contre-courant des joueurs et des joueuses : admirez plutôt leurs prouesses dans le jeu !



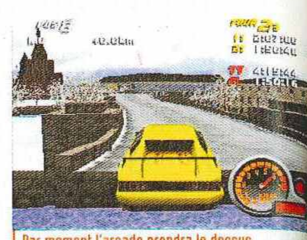


Les animations à la volée sont assez bizarres, mais lorsque vous êtes pris au dépourvu comme ici, c'est vraiment très réaliste !

Les développeurs voudraient-ils apprendre à conduire à tous les possesseurs de PlayStation? C'est vrai quoi, la simulation d'automobiles semble être devenue un exercice imposé. Au tour cette fois de la nouvelle équipe d'Eutechnyx de s'essayer au genre. Le pire c'est qu'ils ont réussi, les bougres !

Y a des jours, comme ça, alors que le matin on se disait encore que ça n'arrivait qu'aux autres, en passant devant sa console, on s'arrête figé et on déclare d'un ton solennel: "Aujourd'hui, c'est décidé, je m'engage devant ma boîte grise préférée à ne plus la gaver de pseudos simulos arcados jeux de hmm voitures !" Si, si ne riez pas, c'est plus fréquent que vous ne le croyiez (surtout à la rédac'). Eh bien tel se trouvait être ma petite personne avant qu'il ne me fut possible de m'essayer à Turbo Racing.



Par moment l'arcade prendra le dessus. Cascades et sauts hallucinants, tout est permis.

Le meilleur jeu de course du monde?

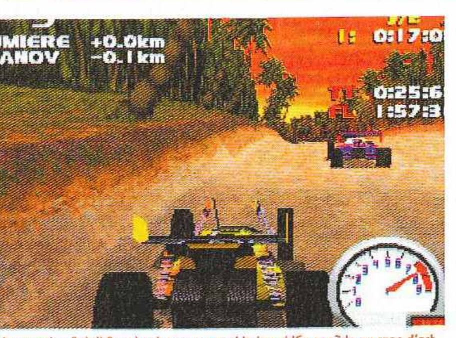
Depuis que Kevin Shaw nous l'annonçait (PM n°8), on l'attendait sa bombe vidéo-ludique, et à première vue il n'avait pas vraiment tort. Au pro-

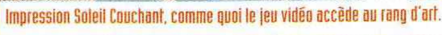
TURBO RACING

EDITEUR : OCEAN
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997

Par Julien Chièze

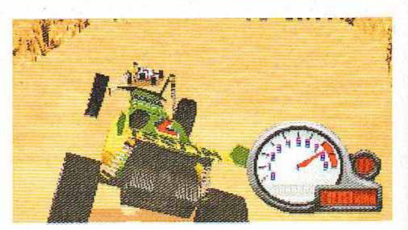





Impression Soleil Couchant, comme quoi le jeu vidéo accède au rang d'art.







Les abords de la plage à 200 km/h, c'est la classe surtout en dernière position.

Fiche technique — TURBO RACING

Genre	Course automobile
Editeur	Ocean
Distributeur	Ocean
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	6
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Quoi ? de nouveaux tracés réellement originaux, je rêve !



DESIGN : Les circuits sont très variés et détaillés. Les ouatures restent sobres.



DURÉE DE VIE : Avec 36 circuits de base, et 6 tracés secrets, il y a de quoi être satisfait.



JOUABILITÉ : De bonne tenue (de route). Les bolides répondent au doigt et à l'oeil.



MUSIQUE ET SON : Les rugissements des moteurs sont moyens, mais les musiques apocalyptiques !



ORIGINALITÉ : Bah, euh c'est-à-dire que dans son genre c'est juste le 45879zième, alors...



TECHNIQUE : Des roues RONDES ! Un clipping absent et une bonne vitesse d'animation.

EN RÉSUMÉ

Turbo Racing arrivant après les déments V-Rally et Formula One'97, la lutte semble inégale. Toutefois ses atouts sont flagrants : réalisation impeccable, nombre et variété des circuits, mode multijoueur bien pensé. Une simulation de qualité méritant votre plus grande attention !

Les abords de la plage à 200 km/h, c'est la classe surtout en dernière position.

gramme des réjouissances, plus de 40 circuits, ou plutôt plus de 40 tracés. Effectivement à chaque fois que vous réussirez à arriver premier d'une course, de nouvelles portions de circuits jusque là inaccessibles s'ouvriront à vous. Génial, même si cela rappelle Porsche Challenge ! Force est de constater que les nouveaux tracés n'ont que peu de ressemblances avec ceux d'origines. Composer avec les laves de l'île de Pâques, puis s'engouffrer dans les sombres forêts suisses, pour finir sur les dunes du Caire... se révélera être votre pain quotidien. Et s'il n'y avait que cela ! Non, les programmeurs se sont donnés la peine d'inclure une myriade de détails qui rendent le jeu très prenant. Tiens, pour n'en citer qu'un au hasard, allez hop comme ça, sachez que pour l'une des premières fois dans l'histoire de la simulation auto, il vous sera possible d'avoir "un accident fatal" lié au hors piste.



Souvent vous aurez le choix entre différents chemins. Décidez vite et bien, certains représentent d'avantageux raccourcis.

Je m'explique : à certains endroit, lorsque vous vous adonnerez au hors piste vous pourrez tomber d'une falaise, ce qui provoquera la pulvérisation de votre engin. Une autre chute vous fera sombrer dans les eaux d'une oasis qui ne possédera alors rien de très salvatrice. La liberté a un prix, c'est bien connu !

Une variété inégalée

La simulation de voitures devient enfin crédible à 100%, et c'est quand même super sympa. Mais là où Turbo Racing tape très fort, c'est dans le fait qu'il réussit à allier tous les genres. Regroupés en cinq classes de véhicules aux allures et performances diamétralement opposées, vous pourrez vous essayez aux charmes raffinés des Buggies, des Indy Cars, des voitures de Rally... et ceci avec toutes les conditions climatiques possibles et imaginables, des plus clémentes aux plus déchaînées, qui auront bien entendu une incidence sur les courses. Vous l'aurez compris Turbo Racing est vraiment une réussite et ce, sous bons nombres de rapports. Cependant, il pèche quelque peu à cause d'une maniabilité par moment hasardeuse, un aspect légèrement austère et une absence de réglages (propre aux titres axés arcade). Malgré ses défauts ce soft mérite amplement votre attention, et plus si affinité !



Pas de réglages précis, mais des menus clairs et détaillés : de l'arcade donc !



Plus de 40 circuits, autant de véhicules : le pied !



Admirez les détails lors de vos passages en ville. Fabuleux !

Une liberté ... conditionnelle

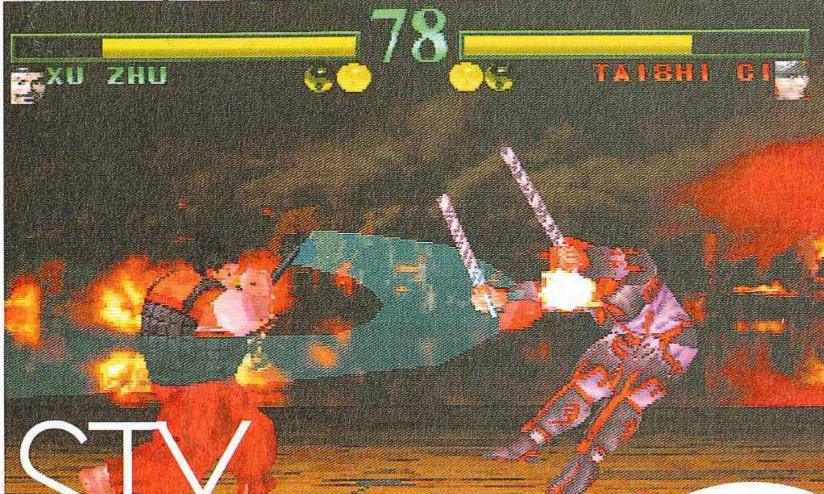




Magnifique cette impression de liberté. Vous préférez vous intéresser aux abords des circuits plutôt que de tenter de faire la course en tête... pas de problème. Toutefois prenez garde, car vos chevauchées pourront vous être fatales, alors prudence.

Le mode 2 joueurs se révèle assez sympa, malgré l'absence d'autres concurrents.

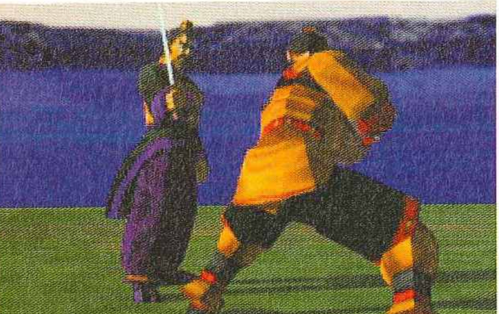
Koei, éditeur japonais surtout connu pour ses jeux de stratégie, a étonné son monde en sortant Dynasty Warriors. Petit éditeur venant jouer dans la cour des grands, il a su tirer de façon étonnante son épingle du jeu.



DYNASTY WARRIORS

Par Dave Martinyuk

Editeur : Koei
Disponible en novembre 1997



Dynasty Warriors fait partie de ces jeux que l'on regarde d'abord d'un oeil méfiant puis, le temps aidant, on l'admirerait presque. Indéniablement, ce soft est une bonne surprise. Koei, éditeur «underground», ne s'était jusqu'à présent jamais essayé au jeu de combat, et on pouvait attendre avec un petit sourire moqueur sa première réalisation du genre. Eh bien, que les sourires s'effacent, que les têtes s'abaissent et que la raison l'emporte sur tout le reste : Dynasty Warriors n'a pas à rougir face à un Tekken 2 ou un Soul Blade. Il ne les égale pas, certes, mais ce jeu sait se distinguer. Gros plan sur un titre pas comme les autres.



La garde automatique est bien utile, surtout face à certains personnages extrêmement dangereux.

En utilisant le déséquilibre, votre adversaire se retrouve en difficulté. Attaquez-le lorsqu'il se trouve dos à vous.

Fiche technique — DYNASTY WARRIORS

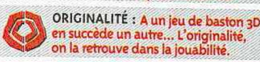
Genre	Combat
Editeur	Koei
Distributeur	Ecudis
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	5
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On commence à s'adapter à la jouabilité, donc à s'amuser.



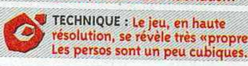

DESIGN : Le rendu graphique est "Tekkenesque", avec ses fonds digitalisés et ses persos en 3D.


MUSIQUE ET SON : Voix digits réussies et musiques anecdotiques. Rien d'extraordinaire à ce niveau.


DURÉE DE VIE : Comme tout jeu de baston réussi, ce jeu risque d'accrocher les plus acharnés.



ORIGINALITÉ : A un jeu de baston 3D en succède un autre... L'originalité, on la retrouve dans la jouabilité.


JOUABILITÉ : Les commandes se révèlent assez déstabilisantes au début, mais avec l'habitude...



TECHNIQUE : Le jeu, en haute résolution, se révèle très «propre». Les persos sont un peu cubiques...


EN RÉSUMÉ

Sorti au Japon sous le nom de Sangoku Musou, Dynasty Warriors arrive tard chez nous. Il n'est plus aussi impressionnant que lorsqu'on l'avait découvert. La sortie de Soul Blade ou l'arrivée de Bushido Blade représentent autant de bonnes raisons de ne plus considérer Dynasty Warriors "que" comme un bon jeu.

7

Un rendu à la Tekken, une ambiance à la Soul Blade, mais une jouabilité unique



Comme dans beaucoup de jeux du genre, vous pouvez poursuivre vos attaques au sol.

Première surprise : le jeu est en en haute résolution. Pour mémoire, rappelons que très peu de titres bénéficient de ce procédé (dans le genre il y a Tobal 2 et Rapid Racer, c'est tout). Cela assure une finesse graphique hors du commun même si, en l'occurence, le résultat ne s'avère pas si extraordinaire. Les décors digitalisés et les rings infinis ressemblent à ceux de Tekken, tandis que le système d'armes blanches se réfère davantage à Soul Blade ou Toshinden. Dix personnages sont disponibles auxquels s'ajoutent 3 persos cachés. On se retrouve au final avec un panel de protagonistes tout juste honnête, mais bon, ce n'est pas là le plus important. De nombreux menus différents sont accessibles : practice, time attack, survival, jeu en équipe, tournoi... Ça reste classique mais relativement sympathique. A chaque personnage correspond une fin en images de synthèse de même qualité que le film d'intro. C'est en essayant de tous les voir que vous allez vous apercevoir que la jouabilité de Dynasty Warriors se joue de l'ordinaire.

Seulement deux boutons de frappe?

Originalité : Dynasty Warriors ne possède que deux boutons de frappe (estoc et taille) et deux de contre (pour contre-attaquer ou mettre l'adversaire à mal). En les combinant, vous pourrez effectuer une projection, une esquive sur le côté ou encore balancer différentes super attaques. En ce qui concerne les enchaînements, ils se révèlent moins nombreux que dans d'autres titres (il y en a vingt à trente par perso), mais cela ne provoque aucune gêne. Les possibilités techniques ne sont pas amoindries et on se contente sans problème de ce panel de coups. Très impressionnant, Dynasty Warriors est avant tout agréable à regarder. Les mouvements des caméras accompagnent l'action, les échanges de coups sont rapides, il y a des passes d'armes magnifiques... De ce côté là, c'est réussi. Pour ce qui est du plaisir de jeu, il répond également présent. Mais force est de constater que la jouabilité bizarre n'apporte rien de réellement novateur. On se retrouve donc au final avec un bon titre qui s'égare malheureusement dans la masse des autres mégahits du genre (SF EX, Soul Blade, sans oublier Bushido Blade disponible dès le mois de janvier 98). Dommage. A six mois près...






L'esquive sur le côté : l'idéal pour contre-attaquer alors que les coups adverses balaient le vent.

Apparemment sans grande prétention, Overboard ! est un jeu qui étonne dès qu'on s'y intéresse. A la tête d'un vaisseau pirate, partez aux quatre coins du globe et trouez la coque de tous les malotrus qui oseraient vous barrer le chemin.

OVERBOARD!

Par Dave Martinyuk

Editeur : Psygnosis
Disponible en Novembre 97







Jeu d'action entièrement en 3D, Overboard ! vous propose de diriger un vaisseau pirate qui part à l'assaut des possessions du boucanier mercenaire le plus redoutable de l'époque : le capitaine Blowfleet. Ses possessions - des coffres de trésors - sont disséminées à travers vingt tableaux, associés à plusieurs thèmes (ambiance caraïbes, temple inca, pôle Nord...) et la tâche vous incombe d'essayer de récupérer ces coffres en survivant aux attaques nombreuses et répétées de la pléthore d'ennemis qui tenteront tout pour vous barrer le chemin. Perroquets-bombardiers, requins, vaisseaux fantômes, tourelles cracheuses de feu..., croyez-moi, il y a de quoi faire. Pour affronter tous ces adversaires, de nombreuses armes vous sont proposées, chacune possédant ses propres avantages. L'arme de base, c'est le canon. Normal pour un galion. Un canon unique vous permet de tirer vers l'avant tandis que plu-





C'est le Vietnam ! Pour vous en sortir ramassez les marins qui se jettent à la mer et fuyez !







Lorsque vous détruisez un iceberg, il se divise en morceaux plus petits, vous dérangeant encore davantage.

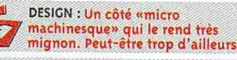




Fiche technique

OVERBOARD !	
Genre	Arcade/Puzzle
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	De 1 à 5
Niveaux de difficulté	3
Continues	Mots de passe
Memory Card	Oui, 1 bloc
Son en	Stéréo et Dolby Surround
Après une demi-heure de jeu	Boucanier dans l'âme, on a laissé des épaves derrière soi.




DESIGN : Un côté «micro machinesque» qui le rend très mignon. Peut-être trop d'ailleurs.



DURÉE DE VIE : Le mode solo vaut celui à plusieurs, plus fun. On revient souvent sur le jeu.


JOUABILITÉ : Les commandes sont simples, précises, elles répondent bien...



MUSIQUE ET SON : Les musiques sont vraiment réussies et rigolotes. Son au point.



ORIGINALITÉ : S'amuser à jouer les pirates dans un joli jeu en 3D, on n'a pas encore vu ça.


PRÉSENTATION : La 3D est clean, le rendu de l'eau est réussi... Du beau travail, vraiment.


EN RÉSUMÉ

Sans être excellentissime, Overboard ! est un très bon jeu. Simple à prendre en main, immédiatement fun, il séduit tout de suite et s'y essayer procure un plaisir véritable. Les nombreuses armes et l'excellente jouabilité autorisent des stratégies d'attaques insensées et hautement réjouissantes.

«Ventrebleu, moussaillon ! Montrons-leur de quel bois on se chauffe !»



Tournez autour de ce lance-flammes en lui balançant des bordées pour le détruire.



Un bonus armes ! La puissance de vos boulets va augmenter.

sieurs autres, placés sur les côtés, vous autorisent à balancer des bordées meurtrières. Les fusées, elles, servent à descendre les adversaires volants. Un perroquet touché, par exemple, finira en rôti dans l'eau. Le lance-flammes, lui, se révèle diaboliquement efficace, mais son utilisation provoque un danger : les vaisseaux qui brûlent selon vos désirs, vous transforment en torche lorsqu'ils vous touchent. Et éteindre un feu sans passer sous une chute d'eau est un exercice difficile (ramassez les marins qui se jettent à la mer : ça vous permet de récupérer de l'énergie). Reste les mines, qui font bobo aux vaisseaux qui vous suivent de trop près, les décharges d'huile, qui s'enflamment facilement et les charges lourdes explosives, efficaces contre les adversaires sous-marins. Un peu à part, l'arme «éclair» vous permet de toucher n'importe quel ennemi qui passe à proximité. Redoutable ! Toutes ces armes sont «boostables» jusqu'à cinq niveaux. Inutile de dire qu'un lance-flammes puissance 5, par exemple, ça blaste.

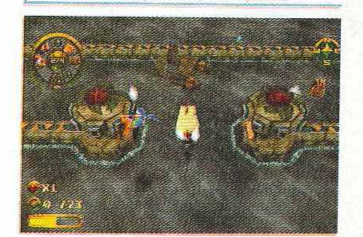
Un certain souci du détail

Overboard ! est un jeu remarquable à plus d'un titre et tout un tas de petits détails prouvent qu'un soin certain a été apporté à sa réalisation. En plus d'une 3D remarquable (trois vues très pratiques sont disponibles et quelle que soit celle que vous choisissez, le jeu reste étonnamment fluide), Overboard ! gère les variations de lumière (le soleil se couche, se lève), il y a des effets de brouillard, une transparence de l'eau géniale (vous y voyez les épaves des vaisseaux que vous avez abattus)... Et plein d'idées originales : votre vaisseau peut se transformer un court moment en dirigeable, ou bien se retrouver enfermé dans une bulle et flotter dans les airs. Ravissement et étonnement se disputent la palme.

En mode multijoueur, vous pouvez paramétrer le nombre d'armes à votre disposition, le total de victoires qu'il est nécessaire d'accumuler, etc., avant de vous lancer dans l'arène. Dix tableaux différents sont à votre disposition et, bien évidemment, le but consiste à anéantir les vaisseaux adverses. Un mode sympathique qui, ajouté à toutes les autres qualités d'Overboard !, fait que ce «petit» jeu procure un grand plaisir.



Le homard géant est le premier boss que vous rencontrez dans le jeu. Serrez-lui la pince...



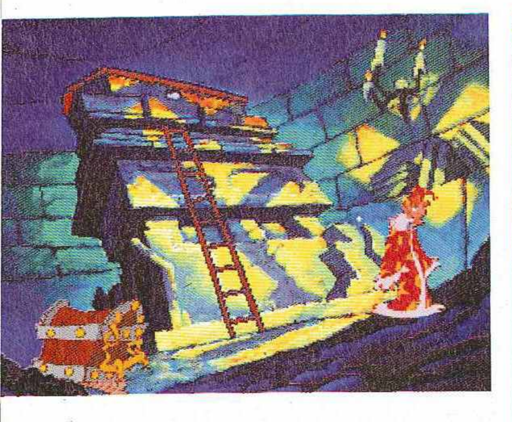




Bateau volé... Tirez dans la bulle pour redescendre.

Le mode multijoueur se révèle sympathique mais brouillon. Là ça va, il n'y a que deux vaisseaux.

Dans le monde littéraire anglo-saxon, Terry Pratchett est une célébrité, au même titre que Vanessa Demouy chez nous dans le domaine du sitcom nihiliste fin-de-siècle. Psygnosis nous propose ce mois-ci un jeu d'aventure basé sur son oeuvre.



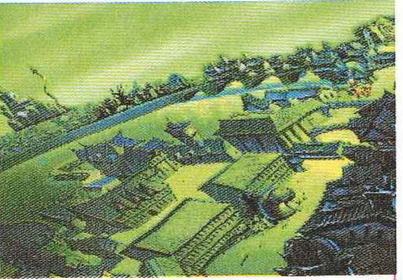


DISCWORLD 2

Par Johnny Piano

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997





Cette bonne ville d'Ankh-Morpok, sa fumerie de moquette, sa fabrique d'entonnoirs.

Le jeu débute avec Vanessa à la cafétéria en train de gloser sur le Traité du Désespoir de Kierkegaard en compagnie de son moniteur d'aérobic... Un instant, le rédac'chef adjoint me fait un signe... Ah il ne s'agirait pas de l'oeuvre de Vanessa, mais bien de celle de Terry Pratchett... Très bien, le temps de changer de CD et nous y sommes.

Mortellement vôtre

Le Disquemonde a un problème : la Mort n'assure plus son travail correctement. Les morts vivants envahissent la planète et sèment le désordre. Notre hé-



fiche technique

DISCWORLD 2	
Genre	Aventure loufdingue
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Non
Continues	Non
Memory Card	Oui, 1 bloc
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Une infime partie du jeu est explorée





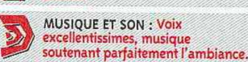
Ces trois zigotos de la centrale de haute-énergie sont vraiment trop, comme qui dirait, fortiches.



 DESIGN : Des petites anims partout, beau comme un dessin animé. 

 DURÉE DE VIE : Un ludiciel marathon, un record en la matière.

 JOUABILITÉ : Ergonomie parfaite, mais difficulté extrême des énigmes.

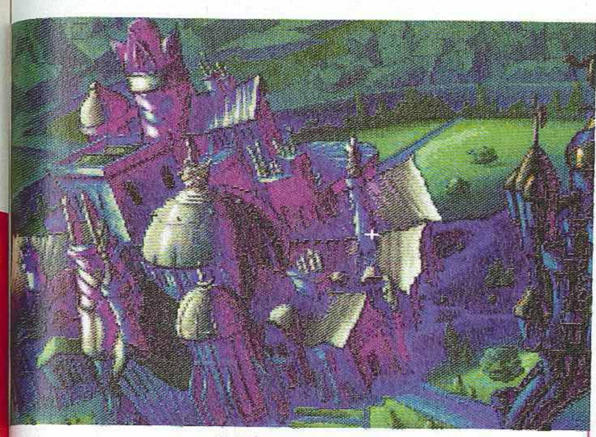
 MUSIQUE ET SON : Voix excellentissimes, musique soutenant parfaitement l'ambiance. 

 ORIGINALITÉ : Gameplay classique, mais le monde loufoque de Terry Pratchett rend le jeu unique. 

 TECHNIQUE : Quelques ralentissements dus aux accès disque (un comble...).

EN RÉSUMÉ

Un très grand jeu qui offre des heures et des heures de délire aux amateurs de jeu d'aventure classique. Les voix des acteurs sont trop bonnes ! Attention, c'est difficile car totalement farfelu, mais tellement drôle quand on tient bon. Le plus dur c'est finalement pour les zygomatiques...



Malgré son apparence, ceci est bien l'Université de l'Invisible

ros Rincevent, un sympathique sorcier aussi doué pour la magie que Henri Paul pour la conduite, est donc chargé de faire revenir la camarade à de meilleurs sentiments. Les modalités du jeu sont on ne peut plus classiques : dialoguer avec tout le monde, rassembler des objets et les utiliser à bon escient. Les énigmes sont par contre tordues, voire illogiques pour nous qui n'habitons par sur le Disquemonde, et on doit parfois combiner ensemble des objets glanés à plusieurs heures de jeu d'intervalle. Il est conseillé de se servir systématiquement des quatre types de dialogue à disposition (salut, question directe, humour drôle, monologue), afin de récupérer toutes les infos. Avoir lu les livres de Pratchett permet de mieux saisir la logique des énigmes, ce qui en dit long sur la qualité de l'adaptation. De toutes façons, ne vous en faites pas, la soluce paraîtra dans un prochain PlayStation Magazine hors série !



Le bagage à pattes qui sert d'inventaire.

Changez de disque

Les voix des acteurs - toutes en français s'il vous plaît - sont sublimes et apportent énormément au soft. C'est Roger Carel qui interprète Rincevent et c'est un régal. Les dialogues, assez souvent tordants, sont malheureusement si longs que ça en devient parfois limite gonflant. Un bon point pour la musique qui est suffisamment variée pour soutenir efficacement l'action. Les graphismes, de style cartoon déjanté, ainsi que l'interface sont irréprochables. On appréciera l'inventaire, sous forme de coffre à pattes... Les amateurs du premier volet seront comblés par cette suite. Ceux qui n'ont pas goûté aux joies du premier Discworld doivent s'attendre à un soft dangereux pour la santé mentale, et dont les points forts sont une durée de vie gigantesque, l'ambiance dessin animé, les voix des acteurs et l'humour. C'est suffisant comme points forts, non? De quoi se remonter le moral après Kierkegaard...

Un peu de culture

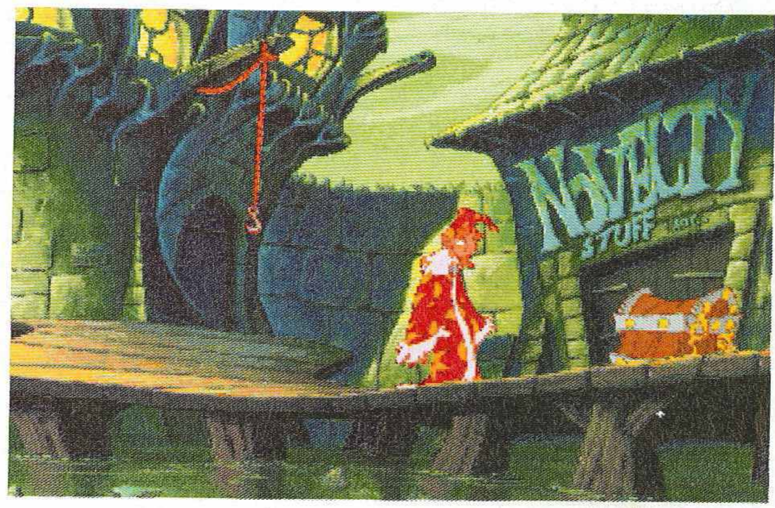
Connaissez-vous les Annales du Disquemonde? Chez les rosbifs, ces oeuvres ont le même impact que celles de Tolkien ou de Moorcock. C'est un univers loufoque et haut en couleurs, une planète en forme de disque se mouvant dans l'espace à dos de tortue géante.
La lecture de ce cycle édité en français aux éditions de l'Atalante est vivement conseillée aux amateurs d'epic-fantasy, de non-sens et d'humour british !

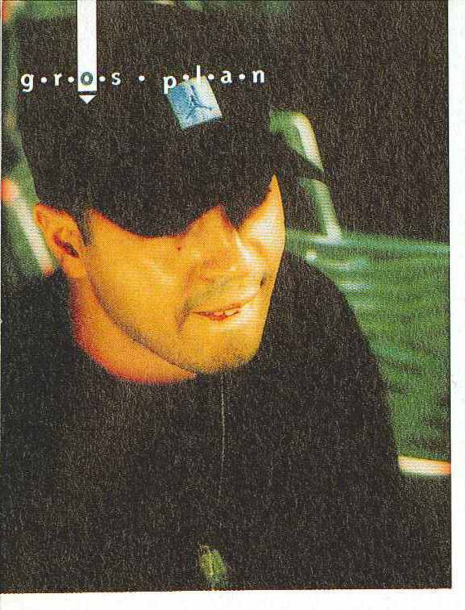
Rincevent, ce sorcier sympa est aussi doué pour la magie que Henri Paul pour la conduite



Coups de pouce

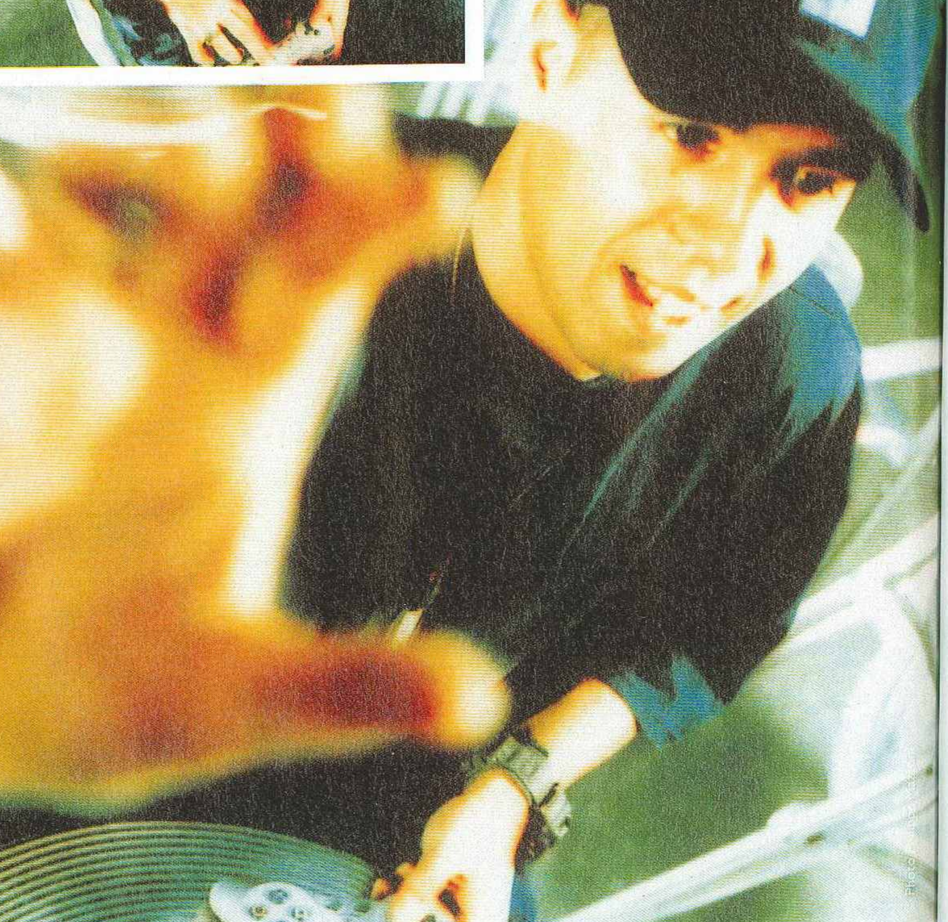
Ramassez tout, scrollez dans tous les sens, discutez avec tout le monde. Pour trouver les bâtons, pensez à Alice au Pays des Merveilles et à des oiseaux empaillés. Pour le sang de souris, allez déguster un mouse-burger chez Gimlet dans le quartier des Ombres. Il vous faudra ensuite préparer du maïs à l'alcool, le servir à un coq, le faire dessaouler en lui donnant du café, offrir l'animal chantant à un vampire pour l'endormir et lui prendre ses fausses dents, etc. Rien que de très normal, somme toute.







Sûrement le DJ hip-hop le plus doué du moment, Cut Killer est également compositeur et producteur au sein de Double H Productions. En attendant sa prochaine compilation CD, Cut Killer Show, sortie prévue le 12 novembre, nous l'avons coincé devant une PlayStation pour parler de jeux.

















✂ Cut Ki
Atari, la V
Invaders. J'
un bout de
mement le l
plu dès que
✂ *PlaySt*
rendu fou,
✂ C.K. : Y
Lair. Je crois
mortel. Je ne
ment dans la
dingue, mais
quand Tekke
MINATION.
Resident Evil
✂ **P.M. : T'**
✂ C.K. : J'a
J'aurai pas p
PlayStation à
veautés. Quan
me demande
important. Q
✂ **P.M. : Tr**
trements?
✂ C.K. : C'
tes morceaux
sais plus quel
J'ai un home-
son ProLogic
n'importe que
aux sorties au
tout le temps
Je joue beauco
tu te retrouve
d'enregistreme
carrément p
A un moment j
✂ **P.M. : Q**
faire de la m
plupart d'ent
✂ C.K. : Au n
tiquement le se
champion du m
devenir DJ. Pu
une suite logiqu
des autres au b
✂ **P.M. : La**
d'arrêter de f
✂ C.K. : Je c
rester en osmo
truc et après
ambiances, je v
peu près ce que
✂ **P.M. : Et a**

✂ Cut Killer : J'ai commencé à jouer avec la première console Atari, la VCS 2600. Avec le Ping-Pong à l'époque, et Space Invaders. J'étais tout gamin. Après j'ai lâché les consoles pendant un bout de temps, parce que j'avais d'autres sports en tête, notammement le basket. Puis je suis revenu avec la PlayStation, qui m'a plu dès que je l'ai vu, et m'a donné envie d'en avoir une.

✂ ***PlayStation Magazine : Un jeu en particulier qui t'as rendu fou, en dehors de la PlayStation?***

✂ C.K. : Y a un jeu en arcade qui m'a longtemps fasciné : Dragon's Lair. Je crois que j'ai dépensé des millions dans cette borne... C'était mortel. Je ne vivais que pour ce jeu, je sortais des cours j'allais directement dans la salle de jeux. Je voulais absolument le finir. J'en étais dingue, mais grave. J'ai pas encore retrouvé ça sur PlayStation... Mais quand Tekken est arrivé, c'était presque comme, je sais pas, une ILLUMINATION. (rires). Après j'ai eu les Star Wars, Tomb Raider, puis Resident Evil est apparu et pour moi c'était à nouveau la catastrophe.

✂ ***P.M. : T'es un acharné, tu finis les jeux auxquels tu joues?***

✂ C.K. : J'ai fini Tomb Raider et Resident Evil, mais pas tout seul. J'aurai pas pu finir sans mon petit frère, qui lui, est un accro de la PlayStation à 100%. Il est toujours au courant des dernières nouveautés. Quand je suis bloqué je vais le voir, lui c'est rare qu'il vienne me demander un conseil. J'essaie toujours de finir les jeux, c'est important. Quand tu commences quelque chose, faut toujours finir.

✂ ***P.M. : Tu arrives à mêler jeux vidéo, musique et enregistrements?***

✂ C.K. : C'est déstressant quand t'es en studio ou quand tu fais tes morceaux, tu prends une heure, tu joues, tu joues... et après tu sais plus quelle heure il est...

J'ai un home-studio chez moi, avec une télé 16/9ème et système de son ProLogic. Quand tu branches la PlayStation là-dessus, avec n'importe quel jeu, ça déchire ! Heureusement que Sony a pensé aux sorties audio sur la PlayStation. En studio, la PlayStation est tout le temps branchée.

Je joue beaucoup tout seul. Quand tu fais de la musique comme moi, tu te retrouves souvent tout seul. Mais quand je fais une séance d'enregistrement, qu'il y a des gens qui arrivent, parfois ils jouent carrément pendant les prises de voix ! Ça arrive souvent. A un moment j'ai été obligé d'enlever la télé du studio.

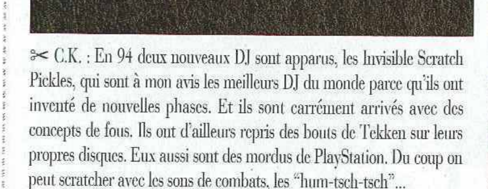
✂ ***P.M. : Quels ont été les déclics qui t'ont donné envie de faire de la musique et pas seulement d'en écouter comme la plupart d'entre nous?***

✂ C.K. : Au niveau des DJ, le déclic ça a été Dee Nasty qui était pratiquement le seul DJ en France pendant longtemps, et Cash Money, champion du monde des DJ en 89. C'est grâce à eux que j'ai voulu devenir DJ. Puis l'envie de composer et de produire est venue, c'est une suite logique du DJ. Quand tu passes tout le temps les musiques des autres au bout d'un moment t'aimerais faire tes propres disques.

✂ ***P.M. : La composition et la production ne t'ont pas tenté d'arrêter de faire le DJ...?***

✂ C.K. : Je continue d'animer des soirées, c'est important, pour rester en osmose avec le public. Pour ne pas s'enfermer dans un truc et après se dire que ça va peut-être marcher. Je vois les ambiances, je vois ce qui marche, ce qui ne marche pas, je vois à peu près ce que les gens veulent.

✂ ***P.M. : Et aujourd'hui, qui admires-tu dans ce domaine?***



✂ C.K. : En 94 deux nouveaux DJ sont apparus, les Invisible Scratch Pickles, qui sont à mon avis les meilleurs DJ du monde parce qu'ils ont inventé de nouvelles phases. Et ils sont carrément arrivés avec des concepts de fous. Ils ont d'ailleurs repris des bouts de Tekken sur leurs propres disques. Eux aussi sont des mordus de PlayStation. Du coup on peut scratcher avec les sons de combats, les "hum-tsch-tsch"...

✂ ***P.M. : Tu utilises l'opportunité d'avoir un public pour tester tes propres compositions avant de les finaliser?***

✂ C.K. : Toujours, c'est normal. En tant que DJ j'ai la possibilité de faire ça, alors j'y vais. Je mets mes morceaux sur DAT, et je les balance en soirée, au milieu d'autres morceaux, et on teste un peu le public. Dans le même temps, le fait de les passer en public change ma mentalité, tu réfléchis différemment sur le morceau, pas comme quand t'es tout seul en studio. Si le morceau marche en soirée, tu cherches à l'améliorer, et si ça ne marche pas tu sais ce qu'il te reste à faire... Il faut toujours se remettre en question pour pouvoir avancer un maximum.

✂ ***P.M. : Tu as bossé avec tout le gratin du rap et des DJ français, est-ce qu'il reste des artistes avec qui tu aimerais travailler aujourd'hui?***

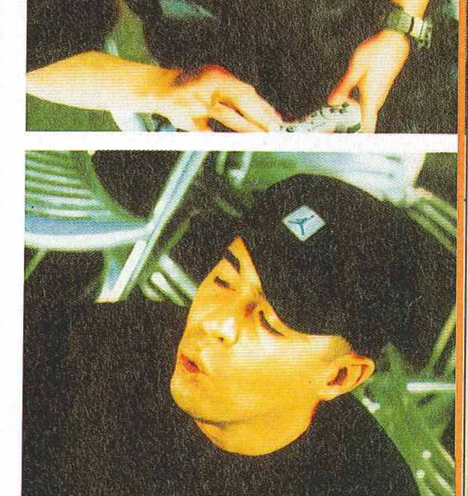
✂ C.K. : J'ai jamais bossé avec les NTM, par exemple. C'est un groupe intéressant. Mais il faut que je continue à produire un maximum pour imposer un son, avoir ma patte. Je commence à avoir une patte, justement, en tant que DJ, mais en production pas encore. J'ai besoin de plus de maturité pour développer davantage toute cette histoire.

✂ ***P.M. : Et à l'étranger?***

✂ C.K. : On a déjà nos propres artistes sur Double H Productions, on essaie de les développer en priorité. Mais j'ai déjà bossé avec d'autres artistes, c'est pas sorti malheureusement pour des problèmes de droit, mais on trouvera un terrain d'entente un jour. Y a beaucoup d'auto-productions aujourd'hui dans le hip-hop.

✂ ***P.M. : Le Cut Killer Show sur Nova, la première émission en direct ça a été un cap important pour toi?***

✂ C.K. : Ouais, mais ça faisait déjà environ 2 ans que je traînais là-bas, derrière Dee-Nasty, je le regardais faire. Son émission était incontournable, c'était la seule de hip-hop. Puis j'ai commencé à faire le DJ pour des soirées, et un jour il m'a proposé de faire une émission. Je me souviens dis qu'il fallait que j'assure pour avoir ma place. Je me souviens aussi de mon premier "après-midi", quand tu commences en bas de l'échelle en 3ème position, en 3ème DJ, puis qu'au fur et à mesure tu montes en première partie. J'ai aussi participé au championnat des DJ, 6 ou 7 fois. J'ai jamais fini premier, toujours 2ème, 3ème ou 4ème...



L'actualité pour Cut Killer, c'est Eastwoo, un maxi 4 titres de en hommage au rappeur français East, disparu en 96.

PHOTOS PATRICK SORDOILLET

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

t Killer

"Resident Evil est arrivé et pour moi c'était à nouveau la catastrophe"



Nous autres l'équipe des crétins de PlayStation Magazine. De gauche à droite: un mec bourré encravaté, une fille bourrée, un mec bourré, un autre mec bourré, encore un mec bourré avec sa meuf bourrée; au premier plan, une fille bourré et un mec bourré.

Beaucoup d'alcool dans cette soirée, mais clairement pas de casquettes pour tout le monde. Ici: Jean-François, Serge Hanazavicius et Mika.

Séverine Ferrer, en version naine qui joue à la PlayStation.

Corti, l'homme qui fait danser les viandes saoules.

PlayStation

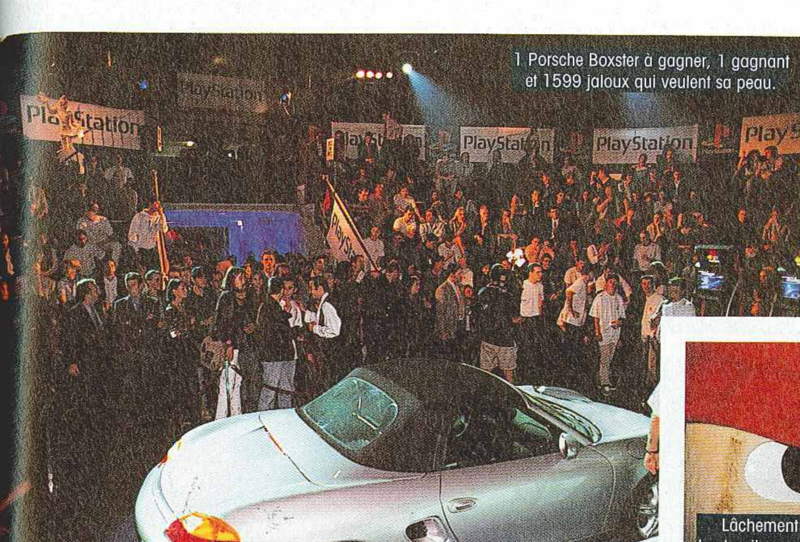
Les 2Be3 en pleine partie de «mets-moi un doigt dans le nez» avec un ami en bleu.

Richard Brunois, Liz Ashford et Georges Fornay. L'élite de Sony en train de bricoler des machines et des micros.

Des Séverine, des NovaMag et des Douchka qui sourient

Lorenzo (Fun Radio), qui tente de nous gauler nos meufs (Sonia notre maquettiste et Cécile notre secrétaire de rédaction).

350 boute
et
bouteil
bouteilles
2 cam
pe
1600 per
digneme
console Pl
en France,
heures du n
de



1 Porsche Boxster à gagner, 1 gagnant et 1599 jaloux qui veulent sa peau.


Les New Pad, le Boys Band ringard de notre PlayStation à nous. Comme les vrais, ils dédicacent leurs photos en prenant des poses ridicules. Très pro.


Lâchement larguée par Riri, Fifi et Loulou il y a quelques années, Douchka se trouve un nouveau copain : Parappa.

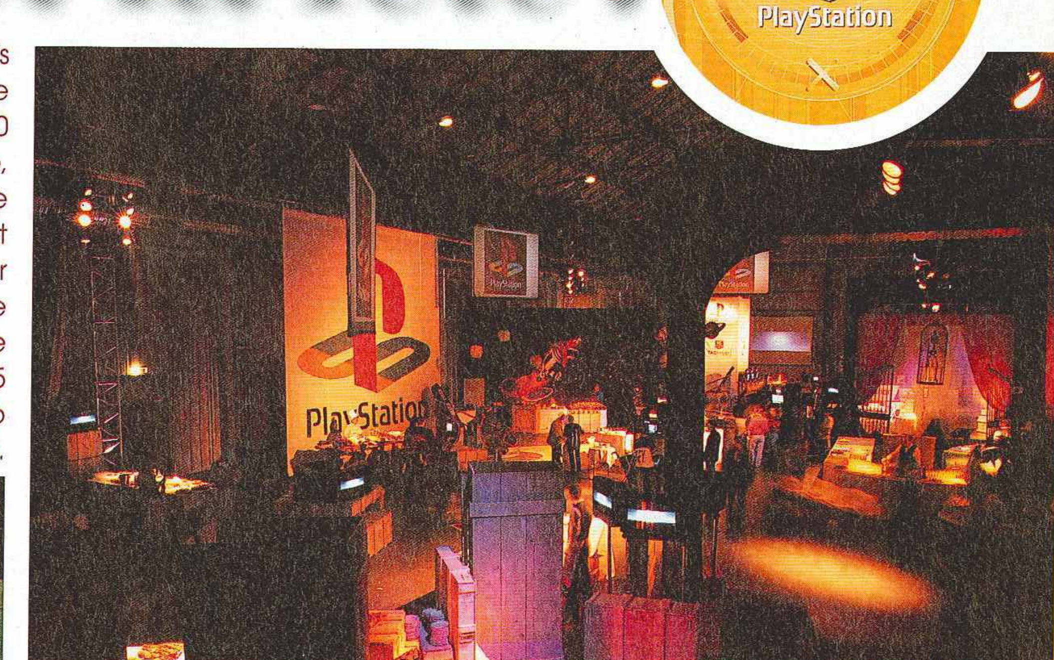

Mika, ma femme en bleu et Chick Ortega (Dobermann).

1 000 000 C'est la fête !

1 MILLION PlayStation

350 bouteilles d'alcools forts et des centaines de bouteilles de Tequila, 750 bouteilles de champagne, 2 camions 38 tonnes de petits-fours divers et 1600 personnes pour fêter dignement la millionnième console PlayStation vendue en France. La fête jusqu'à 5 heures du mat et beaucoup de viandes saoules.

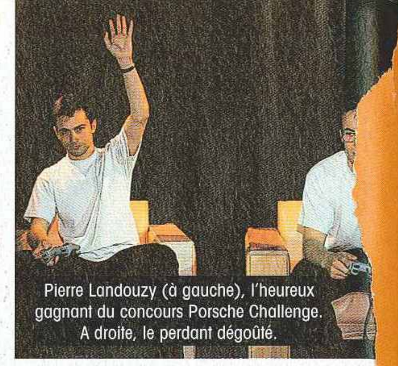


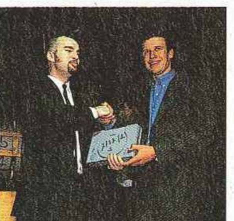


Au cours de la soirée, Sony organisait la grande finale du concours Porsche Challenge. Acharnées, les courses ont fait naître un grand champion, Pierre Landouzy de Lances, qui a carrément gagné une Porsche Boxster, une vraie. Saleté de chanceux. Tous les autres invités fûrent donc forcés de noyer leur jalousie dans l'alcool de la fête.

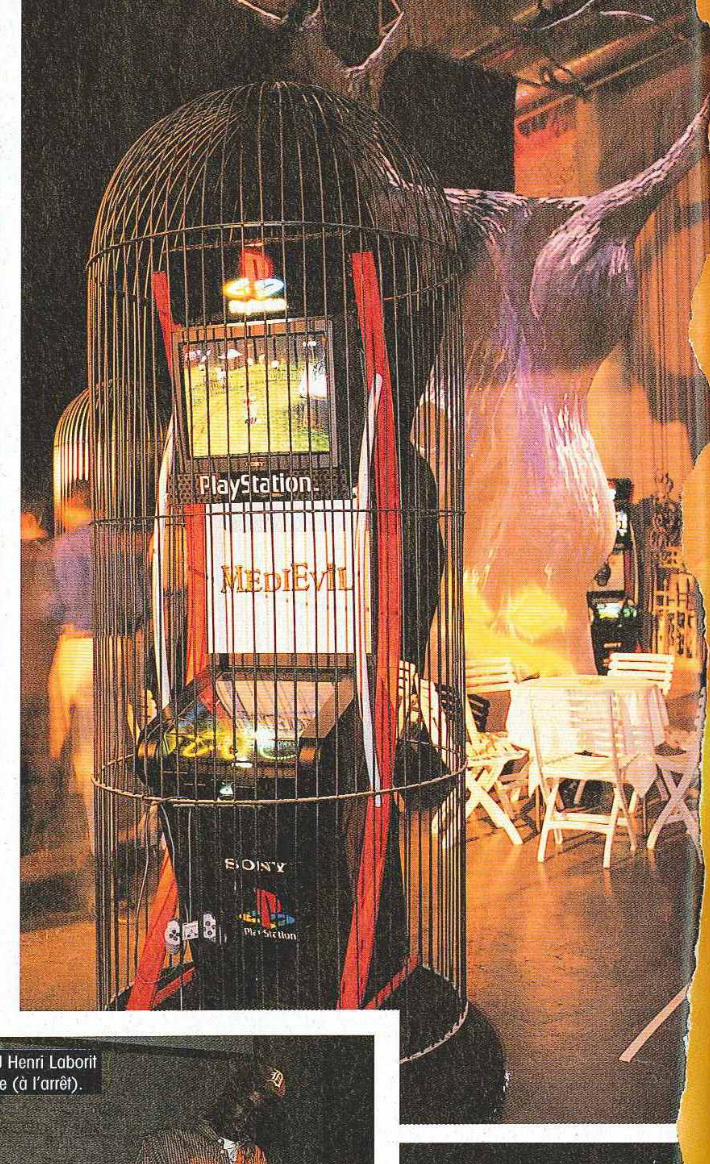
PHOTOS PATRICK SORDOILLET


Encore un Pierre qui gagne. La millionnième PlayStation dédicacée par Ken Kuturagi, son créateur et remise par Olivier Panis !


Pierre Landouzy (à gauche), l'heureux gagnant du concours Porsche Challenge. A droite, le perdant dégoûté.








Olivier Panis avec la main de Leconte sur l'épaule.


Un Yves Mourousi souriant.

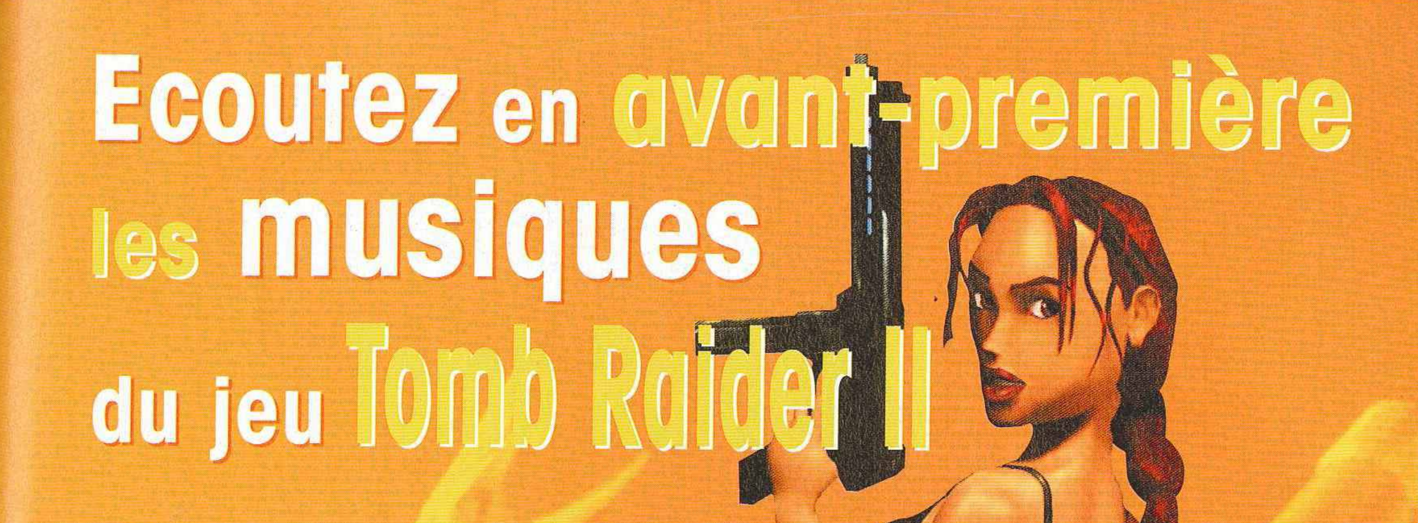
Ménélik, à droite, à gauche et au milieu aussi.


MC Hubert Reeves et DJ Henri Laborit dans une voiture bleue (à l'arrêt).


Pierre Landouzy, venu en métro, qui repart avec SA Porsche. Ici Georges Fornay lui remet les clés.


Adel et Franck, deux 2Be3.

Ecoutez en avant-première les musiques du jeu Tomb Raider II



• Dossier Spécial Squaresoft



Parasite Eve, l'après Final Fantasy VII

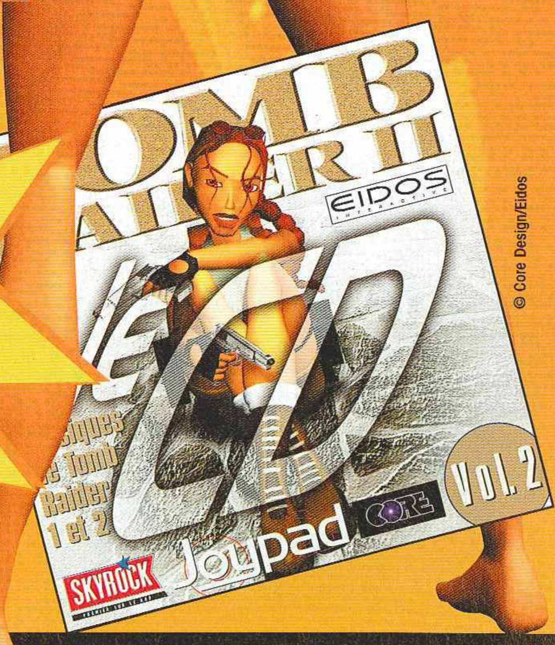


Sokaigi, la nouvelle simulation d'arts martiaux en préparation



Front Mission 2, la stratégie en 3D temps réel sur PlayStation

En cadeau dans ce numéro un CD Collector unique



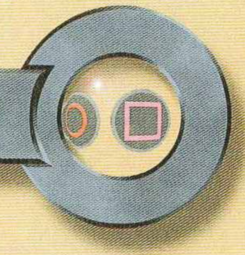
© Core Design/Eidos

En vente chez votre marchand de journaux au prix de 35 francs seulement !

Versions Longues

Pour commémorer la fête des morts (Halloween à la fin du mois), quoi de plus basique que de vous fournir des astuces "mortelles" sur des jeux qui "tuent" comme le très fabuleux Formula One 97 ou encore le très athlétique Hercule. Bon, je ne m'éterniserai pas plus, sachant que vous mourez d'envie de lire la suite...

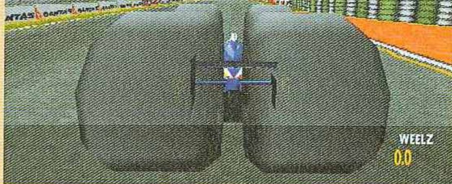
Formula One 97



Grosse Roues

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : LITTLE WEELZ.





Vue en hauteur (style F1 Circus sur NEC)

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : ZOOM LENSE.



Sons Zarbis

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : SWAP SHOP.



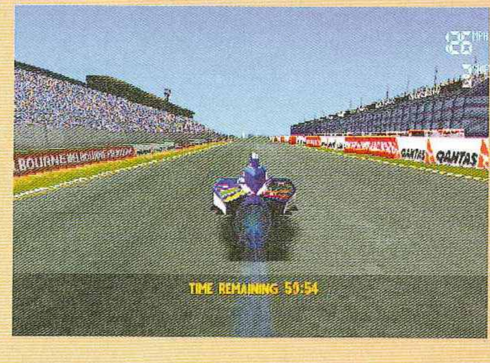


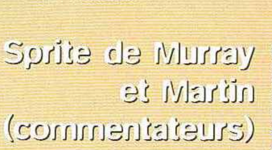
Graphisme V.R.

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : VIRTUALLY VIRTUAL.

Mode WipEout 2097

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : PI MAN.

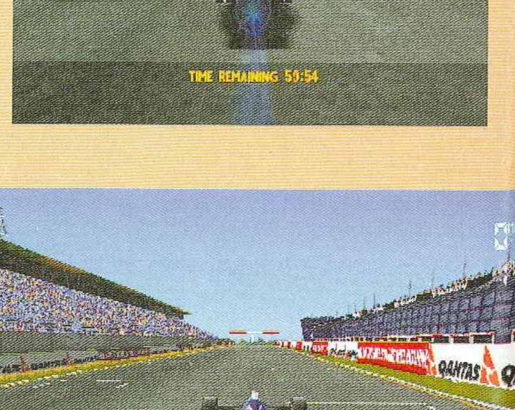




Entrez "PI MAN".

Sprite de Murray et Martin (commentateurs)

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : BOX CHATTER.



Quatre nouveaux circuits

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : BILLY BONUS.



Entrez "BILLY BONUS".



Voici l'un des quatre nouveaux circuits.



Le circuit "Sixties" vous conviera à une course bien rétro.

Il pleut des grenouilles !

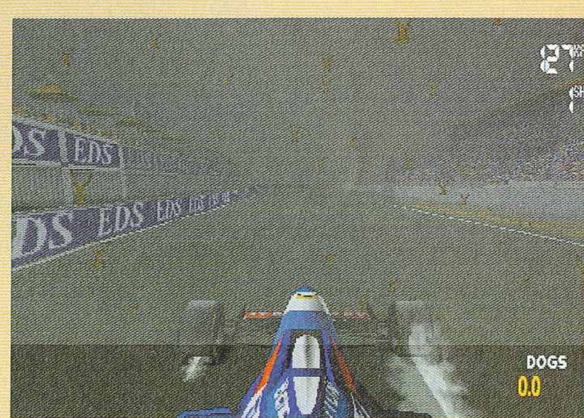
Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : CATS DOGS.



Entrez "CATS DOGS".

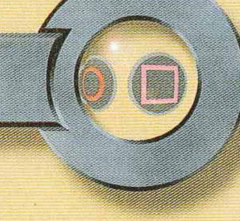


Choisissez le mode "Pluvieux".



Et voilà !

Hercule



Les codes des niveaux

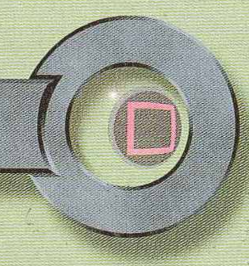
1 La voie de tous les dangers : Serpent, Medusa, Pièce, Medusa.
2 La forêt des Centaures : Centaure, Silhouette d'Hercule, Minotaure, Archer.
3 Thèbes : Centaure, Pièce, Serpent, Silhouette d'Hercule.
4 L'hydre : Pièce, Casque de guerrier, Pièce, Soldat.
5 L'attaque de Cyclopes : Casque de guerrier, Pegase, Silhouette d'Hercule, Archer.
6 La fureur des Titans : Soldat, Pièce, Pièce, La foudre.
7 Le passage du supplice "éternel" : Medusa, Soldat, Centaure, Pegase.
8 Le tourbillon des Ares : Soldat, La foudre, Soldat, Centaure.
Toutes les démos : Pegase, Soldat, Centaure, Soldat.



Machine Hunter

Cheat Mode

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : ?HOST? Retournez ensuite au menu principal, l'option "Cheat" va apparaître à l'écran et vous permettra d'être invincible entre autres.



Retournez à cette page.

Voilà ce dont vous bénéficierez.

Nanotek Warrior

Camera Lock

Cette astuce vous permettra de garder la vue arrière sans changement automatique. Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

Start.

Faites d'abord Pause.

Pseudo vue de cockpit

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Start.

Cette vue n'apporte rien de neuf au jeu !



Explosive Racing

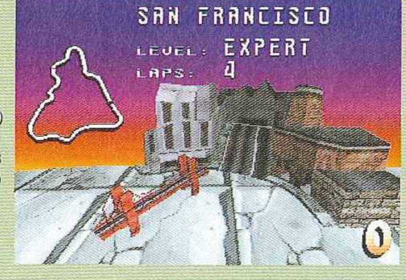
Circuits de la Chine et de l'Antartique

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : IGLOO

Circuit de San Francisco

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : SFO





Six autres voitures avec des couleurs différentes

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : WINNER



Mode Miroir

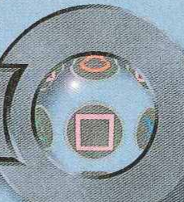
Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : NARCIS



Le circuit sera à l'envers.



Explosive Racing (suite)



Voiture de flics

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : HUTCH

Petites voitures

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : QUARK

Dynasty Warriors

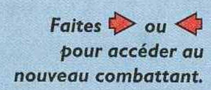


SUN SHANG XIANG



Sur l'écran-titre faites ← ← ↑ ↓ △ □ LI, RI. Un son vous avertira que le tip fonctionne.

Faites les manipulations sur cet écran.



Faites → ou ← pour accéder au nouveau combattant.



Nobunaga





Terminez le jeu avec Lu Bu, puis sur l'écran-titre faites □ ↑ △ ↓ ○

Terminez le jeu avec Lu Bu.



Faites les manips sur cet écran !



Et voilà !

Zhuge Liang



Terminez le jeu avec Guan Yu, Zhang Fei et Zhao Yun. Pour plus de facilités, mettez-vous en "Very Easy" et optez pour un seul round de combat. Une fois cela effectué, retournez dans l'écran de sélection des personnages, vous remarquerez que Zhuge Liang sera apparu.

Cao Cao

Terminez le jeu avec tous les autres personnages.





Lu Bu

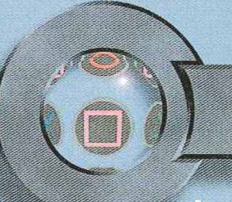
Terminez le jeu avec Zhuge Liang et Cao Cao.

Toukichi

Terminez le jeu avec Nobunaga, puis sur l'écran-titre faites ↓ ↓ → ↑ ○ △ R1, R2.



Street Fighter EX Plus Alpha



L'ordinateur contrôle votre combattant en Team battle mode

A l'écran "VS" maintenez enfoncés les boutons L2 et Select jusqu'à ce que le round commence. L'ordinateur contrôlera alors votre personnage pendant un round. Cette astuce ne fonctionne qu'une fois par équipe.



Maintenez L2+Select sur cet écran.

La provocation de Dhalsim



Dans les airs faites → ↗ ↑ ↙ ← + Un bouton Pied.

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

36 17 GAME OVER







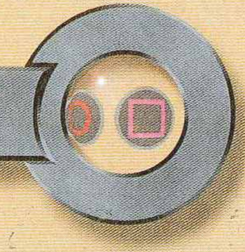


50 TITRES DISPOS EN 48 H :

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Formula 1
- Superstar Soccer PRO
- Vandal Hearts
- Dark Forces
- Pandemonium
- V-Rally
- Total NBA 97
- Speedster
- Monster Trucks
- Micromachines V3
- Tekken 2
- Rayman 2
- Tobal 2
- Etc...

*Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
Créa ACTIV POLLEN

Xevious 3D/G+

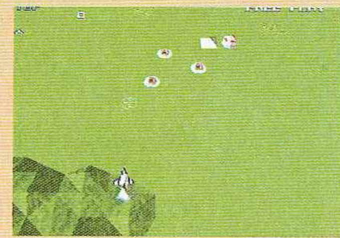


Continues infinis

Allez dans le menu de sélection des jeux et mettez-vous sur "Xevious 3D/G". Une fois cela fait, maintenez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2 puis pressez plusieurs fois sur ○ très rapidement. Selon votre rapidité vous obtiendrez un nombre de crédits variant de cinq à sept. Si vous êtes vraiment super rapide, vous bénéficierez du mode "Freeplay" qui vous donnera des Continues infinis.



Pressez très rapidement sur le bouton ○ plusieurs fois.



"Freeplay" s'affiche en haut à gauche de l'écran en cas de succès.

Monster Truck Rally

Gros Trucks

Sur l'écran du menu principal faites les combinaisons suivantes : L1, R2, L2, R1, ↑

Pas de dommages

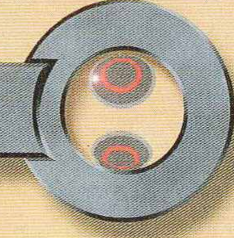
Sur l'écran du menu principal faites les combinaisons suivantes : ← ← ← ↑ ↓ L1, R2.

Super Bagnole

L2, ← → ↑ ↓ R2.



Pitball



Accéder aux démos

Allez dans le menu des options puis mettez-vous sur "Tester FMV". Ensuite faites ← → □ ○ Vous n'aurez qu'à entrer dans ce menu pour accéder aux démos !



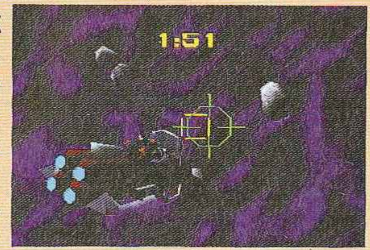
Faites sur cet écran ← → □ ○



C'est la classe !

Mini jeux

Après avoir fait le tip précédent, mettez-vous sur n'importe quel titre de démo puis pressez □+○ Le jeu se déclenchera automatiquement.



Le but du jeu sera de descendre un maximum d'astéroïdes !

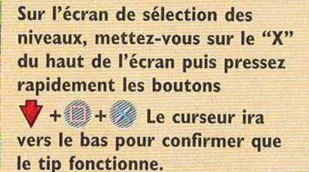
Megaman X3

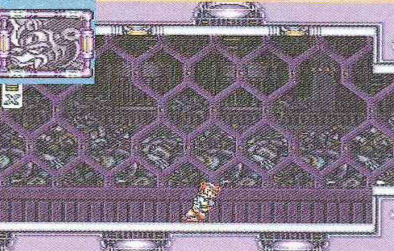
Dernier Stage

Sur l'écran de sélection des niveaux, mettez-vous sur le "X" du haut de l'écran puis pressez rapidement les boutons ↓ + □ + ✕ Le curseur ira vers le bas pour confirmer que le tip fonctionne.

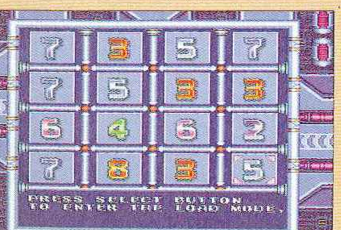


Faites les bidouilles sur cet écran.



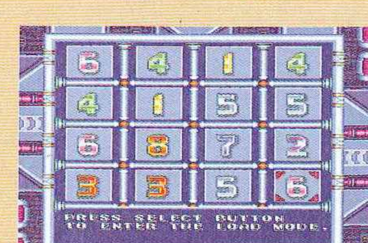


Epée laser Zéro



Pour commencer avec cette arme entrez le code suivant dans le menu des Passwords : 7357 7533 6462 7835.

Commencer le jeu avec toutes les capsules



Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : 6414 4155 6872 3356.

Les codes des niveaux

Introduction : 3721 1281 3751 4456
Gravity Beetle : 5623 4888 5851 4221
Blast Hornet : 1745 5231 5441 2486
Neon Tiger : 3621 4867 5851 2227
Tunnel Rhino : 5728 1263 5754 2458
Blizzard Buffalo : 7671 2857 2144 1247
Volt Catfish : 1778 5253 2444 3488
Crush Crawfish : 5718 1266 2727 7458
Dr Doppler's Lab : 5718 1263 2627 7458

The Lost Viking 2

Energie infinie

Entrez dans le menu des Passwords le code suivant pour être invincible : CH3T. Si vous entrez un code de niveau après celui-ci, vous resterez invincible. Pour rappel, voici une nouvelle fois les codes des niveaux :

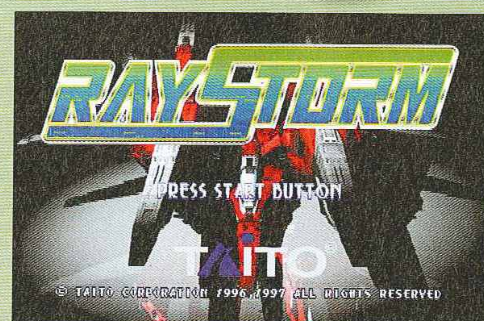


Niveau 1 : NTRO	Niveau 12 : TLPT	Niveau 23 : LOST
Niveau 2 : ISTS	Niveau 13 : GYSR	Niveau 24 : OBOY
Niveau 3 : 2NDS	Niveau 14 : B3SV	Niveau 25 : HOM3
Niveau 4 : TRSH	Niveau 15 : R3TO	Niveau 26 : SHCK
Niveau 5 : SWIM	Niveau 16 : DRNK	Niveau 27 : TNNL
Niveau 6 : WOLF	Niveau 17 : YOVR	Niveau 28 : H3LL
Niveau 7 : TIM3	Niveau 18 : OV4L	Niveau 29 : 4RGH
Niveau 8 : K4RN	Niveau 19 : TIN3	Niveau 30 : B4DD
Niveau 9 : BOMB	Niveau 20 : D4RK	Niveau 31 : D4DY
Niveau 10 : WZRD	Niveau 21 : H4RD	Niveau 32 : D3MO
Niveau 11 : BLKS	Niveau 22 : HRDR	Niveau 33 : CH3T

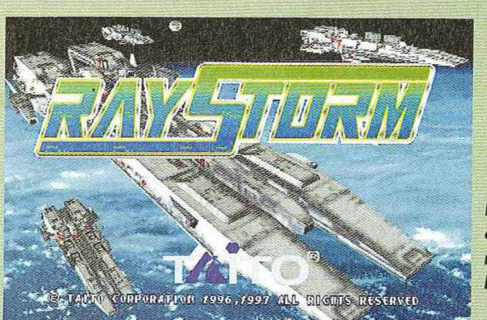
Ray Storm

Avoir 9 Crédits

Sur l'écran-titre pressez plusieurs fois sur le bouton Select jusqu'à ce que le fond d'écran se modifie. Il suffira ensuite de commencer une partie pour vous apercevoir que vous possédez désormais neuf crédits.



Pressez plusieurs fois sur Select.



Le fond d'écran n'est plus le même.

Project Overkill

Sauter les niveaux

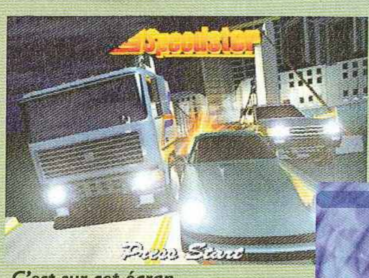


"Cheater" apparaît en haut de l'écran pour confirmer que vous avez triché.

Pendant le jeu faites Pause en pressant sur le bouton Start et mettez-vous sur "Review Mission". Ensuite faites les manipulations suivantes : ✕ ↑ ↓ ↑ maintenez □ et pressez ○ Maintenez ✕ et pressez △ Si vous êtes agile de vos doigts, vous irez directement au prochain niveau !

Speedster

Course inédite



Sur le premier écran-titre "Push Start" faites ✕ ↑ △ ↓ R1, L1. Une petite sonnerie vous avertira que le tip est enclenché.

C'est sur cet écran que vous devrez faire les manips.



Sunken City est un circuit caché.

Circuit à l'envers

Sur le premier écran-titre "Push Start" faites ← ○ R1, ○ L1, ↓

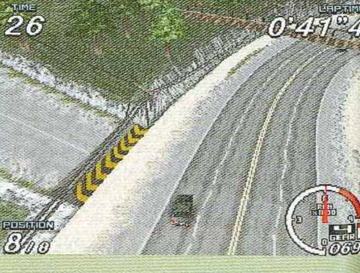
Le sens des indications vous démontre que vous abordez le circuit à l'envers !



Mode Super Championship

Sur le premier écran-titre "Push Start" faites → □ ← ○ ↑ ✕

Allez dans "Race Mode" pour vérifier que le tip fonctionne.

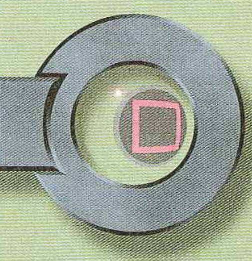


e en
art
ew
s

z
enez
s
ous
nain

tre

Une



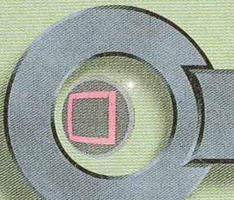
Speedster (suite)

Voitures lourdes

Sur le premier écran-titre "Push Start" faites L1, R1, L1, ▢ R1, ▲

Voitures plus performantes

Sur le premier écran-titre "Push Start" faites ▲ ◀ ▶ ✕ ○ ▢



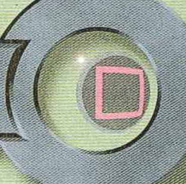
Cheesy

Les codes des niveaux



Niveau 1 : WESTONMARE
Niveau 2 : FOUNDATION
Niveau 3 : PANTALOONS
Niveau 4 : POLYNESIA7
Niveau 5 : LANDSCAPES

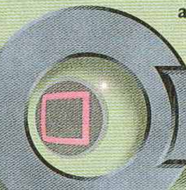
Pour valider les codes pensez à valider sur "RET".



Area 51

Commencer avec le Shot Gun

Commencez une partie puis faites la Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite pressez sur ✕ ▢ ✕ ◀ R1. Vous aurez alors des impacts de balles plus grosses.



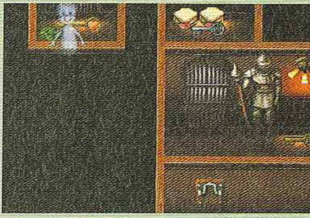
Casper

Traverser les murs

Au lieu de vous prendre la tête à entrer dans certaines pièces inaccessibles de la maison, usez plutôt de ce tip miraculeux ! Allez sur le coin gauche d'un mur puis maintenez enfoncés les boutons Diagonale haut gauche+L1+R1+Start. Le jeu va freezer, il suffira alors de maintenir ces mêmes boutons et relâcher sur ✕ pour défreezer le jeu. Pressez ensuite sur R1 pour traverser les murs !



Sur le coin gauche d'une pièce, faites les manipulations citées plus haut.



Maintenez R1 pour traverser les murs.

10 démos dans ta PlayStation

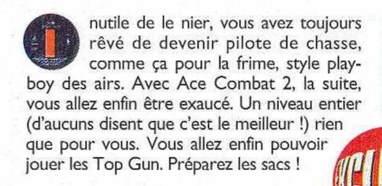
OK, on arrete de (se la) jouer maintenant ! C'est bien beau les CD de démos à un seul titre mais nous, on vous en propose 10 pour le meme prix ! Et pas un de moins ! Dont 5 jouables... Qui dit mieux? Cherchez pas, y'a pas ! Et encore, on ne vous parle pas de celui du mois prochain, qui risque de faire TRES mal lui aussi ! En attendant, régalez-vous dans les airs, en musique, sur la route... et en avant pour les sensations PlayStation !

ACE COMBAT 2

EDITEUR : NAMCO
GENRE : SIMULATION AÉRIENNE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE AU NIVEAU «CITY ON FIRE» POUR 1 JOUEUR

Inutile de le nier, vous avez toujours rêvé de devenir pilote de chasse, comme ça pour la frime, style play-boy des airs. Avec Ace Combat 2, la suite, vous allez enfin être exaucé. Un niveau entier (d'aucuns disent que c'est le meilleur !) rien que pour vous. Vous allez enfin pouvoir jouer les Top Gun. Préparez les sacs !

La version finale, déjà testée par nos soins dans un précédent numéro, propose quant à elle 18 missions, avec un nombre global de plus de 20 avions ultra modernes, sans compter les expérimentaux que vous gagnez une fois le jeu terminé. A noter également la compatibilité avec toutes les manettes existantes pour la PlayStation ! La classe !







CONTROLES :

Start : Activer et désactiver les cibles prioritaires
Select : Changer de vue
Missiles
Mitrailleuse
Faire apparaître Carte
R1 : Accélérer
L1 : Freiner
R2 et L2 : Accentuer les virages
Select + start : quitter la démo

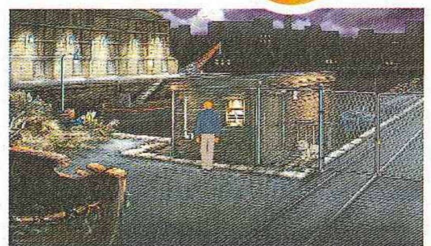
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2

EDITEUR : REVOLUTION - SONY
GENRE : AVENTURE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE EN FRANÇAIS DANS LE PORT DE MARSEILLE !

Nico, l'ex-petite amie de notre touriste américain favori, vient de se faire enlever ! Après moult élucubrations nocturnes et diurnes, vous vous retrouvez sur la planète Marseille, dans le vieux Port. Parviendrez-vous à tromper la vigilance du gardien? Arriverez-vous à retrouver Nico? Autant de questions qui restent pour l'instant sans réponse... A vous de jouer... en FRANCAIS !

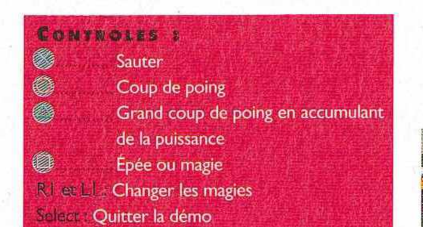
Les dernières aventures de Georges Stobbart se dérouleront cette fois au pays des Mayas ! Mystère, suspense et coups de théâtre seront le lot quotidien des Indiana Jones en herbe que vous êtes tous déjà ! Au fait, munissez-vous impérativement d'une souris, c'est désormais vraiment plus convivial...





Action
Description
Aller directement à l'inventaire
R1 et L1 : Accélérer la flèche
Select : Quitter la démo

HERCULE



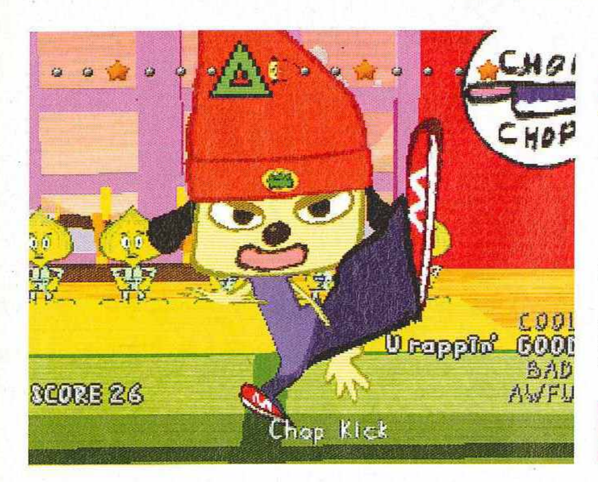
Contrôles :
Sauter
Coup de poing
Grand coup de poing en accumulant de la puissance
Épée ou magie
R1 et L1 : Changer les magies
Select : Quitter la démo

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
GENRE : ACTION/PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR

Hercule et ses 12 travaux. Qui ne connaît pas cette sublime légende? C'est désormais à vous d'incarner ce héros surpuissant, dans la ville de Thèbes qui tombe en ruines, où vous allez devoir courir. Bonus à gogo en vue mais surtout un affrontement avec le très précieux Minotaure ! Bon courage !

Créé en parallèle avec le long métrage Disney du même nom, Hercule est un savant mélange de 2D/3D fort réussi. 10 niveaux en tout attendent notre "tout en muscles", sur les traces de la légende grecque. Chopez pas trop la grosse tête quand même...





PARAPPA THE RAPPER

EDITEUR : SONY C.E.J.
GENRE : U RAPPIN' N' RAGGA STYLEE SOUND NEW MUSIC LINE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR

Mon ami Parappa a un super problème. Figurez-vous qu'il est très timide. Donc, il ne parle jamais. Mais il a trouvé une méthode pour draguer les filles. Faire du pera. Du rap quoi. Vous savez "Yo man you know what I mean etc". Voilà, c'est ça. Avec son prof de karaté, la leçon number one va super commencer. A vous de l'aider un peu quand même...

Avec Parappa, un nouveau genre est né dans le monde des jeux vidéo. Après Pong et Tetris, voici certainement la vraie 3e révolution vidéo-ludique que l'on attendait. Bien sûr, on peut rester indifférent, mais en tout cas, c'est TRES original ! "Allez, yo, refrè, passe ouame le mointé, on va faire témon la sionpré !" Hmmm...

Contrôles :
Tous les boutons sont nécessaires, à vous de vous débrouiller rappeurs et rappeuses !

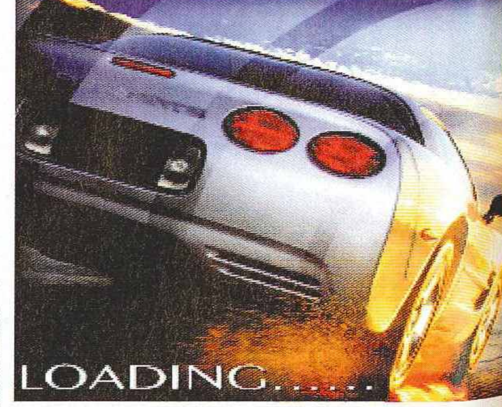
TEST DRIVE 4

EDITEUR : ACCOLADE
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 1 JOUEUR AVEC 2 BOLIDES

Les jeux de voiture, on commence à connaître, c'est certain. Test Drive 4, dans la lignée de Need For Speed, se veut résolument axé simulation. Ici, vous allez piloter de belles machines, celles qu'on a envie de posséder pour l'amour de la spéculat... euh !... mécanique ! Deux voitures au choix : l'AC Cobra et la Dodge Viper, à tester sur un circuit bien tortueux.

EXCLUSIF

Pontiac, Chrysler et autres jolies tutures n'attendent que vos mains expertes pour les faire vibrer. 10 voitures en tout "offertes" dans la version finale. Et pas n'importe lesquelles donc. De beaux engins du passé mais également du présent. On peut toujours rêver...





Contrôles :
Accélérer
Klaxonner
Changer de vue (7 en tout)
Freiner
Select : Quitter la démo

APOLLO 440

GENRE : MA BEN OUAIS C'EST D'LA ZIKMU !
PROGRAMME : VIDÉO-CLIP DE 3 MN ENVIRON

Si vous avez suivi l'actualité PlayStation, vous savez que ce groupe Londonien a créé les musiques du jeu Rapid Racer, testé le mois dernier. Eh bien, retrouvez donc un mélange, pardon, un mix, de leurs meilleurs clips sur ce CD de démos. Vous allez voir, vous en connaissez forcément une !





CONTROLES :
Select : Quitter la démo



BUSHIDO BLADE

EDITEUR : SQUARESOFT
GENRE : COMBAT SPIRITUEL
PROGRAMME : VIDÉO DE 1 MN ET 40 S ENVIRON

L'art du combat n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire. Avec Bushido Blade, vous allez découvrir un nouvel univers. Après Tobal 2, nos amis de chez Square nous ont en effet pondu un jeu de combat peu ordinaire. Dans lequel l'art et la maîtrise de soi priment sur la manifestation immédiate des pulsions refoulées. A méditer...

CONTROLES :
Select : Quitter la démo

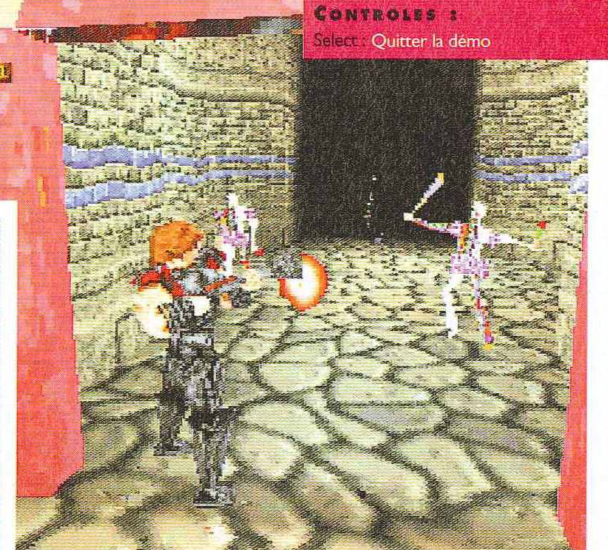
IAN LIVINGSTONE'S DEATHTRAP DUNGEON

EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
GENRE : AVENTURE-ACTION
PROGRAMME : DÉMO NON JOUABLE DE 5 MN ET 20 S ENVIRON

Dans le style Excalibur de Telstar, vous allez découvrir ce que l'expression "donjons interminables" signifie réellement. Dans la peau d'un héros très sanguinaire, partez à la chasse aux sorcières et découvrez ce qui se cache derrière la porte de la cuisine. Non, je blague, vous le trouverez par vous-mêmes...







CONTROLES :
Select : Quitter la démo



6 MOIS D'ABONNEMENT
+ 6 CD EXCLUSIFS
245 F
seulement
au lieu de 294 F,
soit 1 numéro gratuit.
Offre Spéciale Abonnement
PlayStation Magazine
Porsche Challenge
Le test complet et juste la démo jouable exclusive !
Micro Machines V3
est-il le jeu le plus drôle de la terre ?
4 Jeux à découvrir
V-Rally
Turbo racing
Le championnat du monde des Rallyes sera sur PlayStation
La cité des enfants perdus
Une aventure vraiment pas comme les autres...
TESTEZ VOS JEUX
AVANT DE LES
ACHETER !
Dans chaque numéro, le CD exclusif de PlayStation Magazine vous donne les meilleures démos jouables.
CD PlayStation
PS066
Oui,
je m'abonne
à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ 6 mois (6 N° + 6 CD) au prix de
245 F au lieu de 294 F
soit 1 numéro gratuit
2 ❑ 1 an (11 N° + 11 CD) au prix de
439 F au lieu de 539 F
soit 2 numéros gratuits
Bulletin d'Abonnement
PlayStation Magazine
à renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine • TSA 20224 • 92887 Nanterre Cedex 9
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire N°
Date d'expiration
Signature (impérative) ➤
Offre Spéciale
d'abonnement valable 2 mois et réservée à La France Métropolitaine.
Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez
Visuel Namco
Visuel Core Design
Visuel Crystal Dynamics

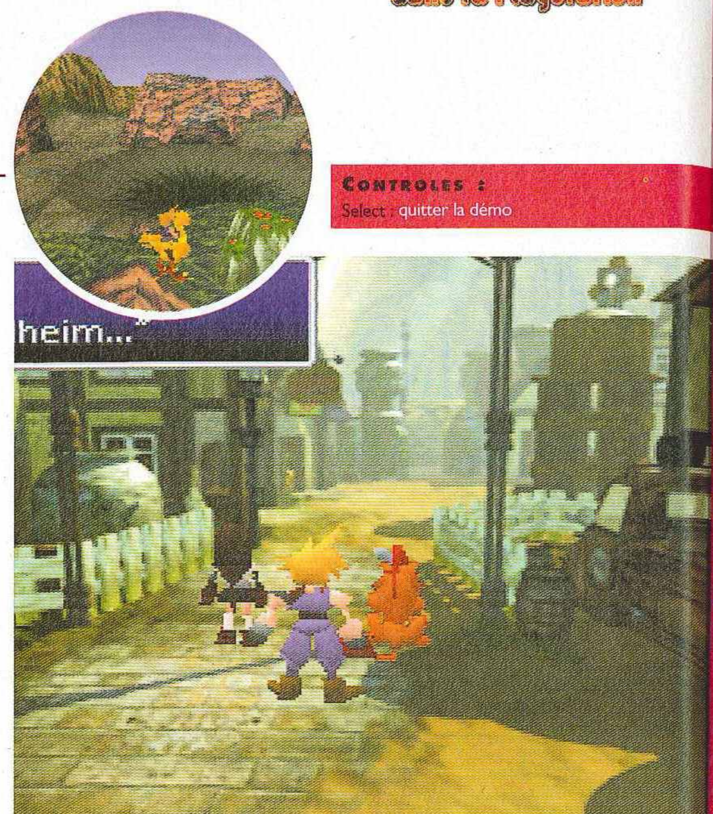


FINAL FANTASY VII

EDITEUR : SQUARESOFT
GENRE : RPG/AVENTURE FANTASTIQUE !
PROGRAMME : VIDÉO DE 2 MN ET 20 S ENVIRON

3 CD de pur bonheur ! Voilà, c'est tout. Achetez-le et puis on en reparlera une fois que vous aurez exterminé tous les méchants de la planète, exploré les billions d'endroits tous aussi magnifiques les uns que les autres, élevé tous les chocobos, etc. Alors, on se revoit dans 6 mois?



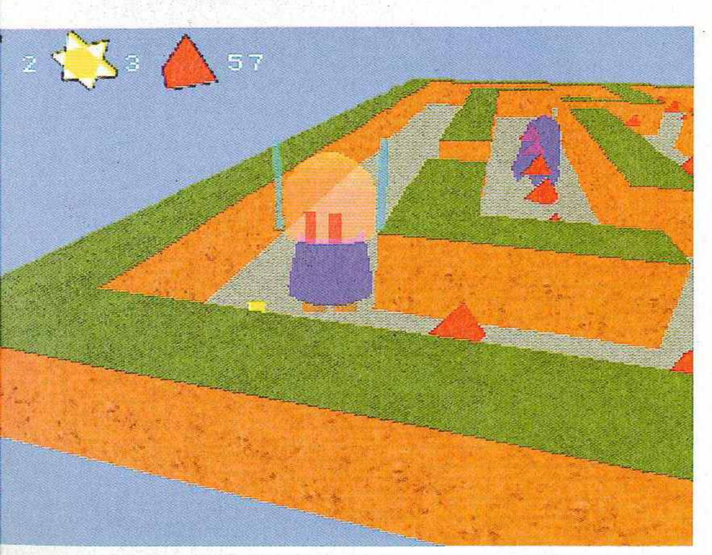


CONTROLES :
Select : quitter la démo

NET YAROZE

EDITEUR : SONY
GENRE : DÉMO-MAKER
PROGRAMME : VIDÉO DE 2 MN ET 20 S DES MEILLEURES DÉMOS SUR NET YAROZE

Comme on est en super démocratie, Sony a permis que sa console soit à la portée de tous. Et la Net Yaroze naquit. Et ça nous donne tout plein de démos fort sympathiques, compte tenu des restrictions techniques. Ne loupez surtout pas un certain "Terra incognita", meilleur que bien des productions classiques ! D'ailleurs, le programmeur a semble-t-il été embauché chez Sony Japon... Vous tentez votre chance?





CONTROLES :
Select : Quitter la démo



VERSION ORIGINALE

Court métrage

Fini le déluge de médiocrités sans nom. C'était écrit, le mois de novembre serait un mois faste. Pourtant, dans cette avalanche de hits potentiels, quelques médiocres rejetons ont voulu se glisser. Heureusement, nous les avons attrapés.



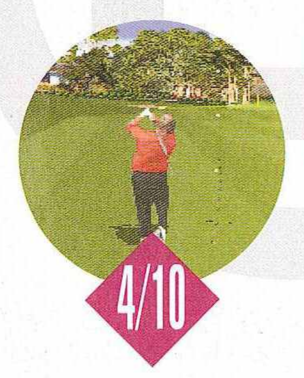
EDITEUR : VIRGIN I.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

Yusha

A vouloir trop accoupler Tekken et Toshinden, on se brûle les ailes ! Yusha est un jeu de combat comme il en existe désormais beaucoup sur PlayStation, et qui malheureusement pour lui ne se démarque du lot que par deux choses : le fait de pouvoir envoyer son adversaire rebondir sur le plafond, et certains personnages vraiment originaux, comme le gros marabout Africain. D'une réalisation très quelconque et d'un intérêt limité, ce jeu sera réservé uniquement aux fans de baston qui ne sont pas très regardants sur la finition graphique du jeu. Un p'tit CD, sans plus.



5/10



4/10

PGA 98

Malgré tout le savoir-faire d'EA, cette simulation de golf au demeurant très réaliste n'arrive toutefois pas au niveau d'Actua Golf de Gremlin Interactive, la référence du genre sur cette machine. Graphiquement austère, relativement statique, PGA 98 souffre de petits défauts qui, à terme, nuisent considérablement au plaisir de jeu. A ce titre, comment expliquer ces insupportables loadings qui interviennent systématiquement avant que votre coup ne se déclenche? Souhaitons pour la prochaine mouture que l'ambition d'EA ira au-delà de la simple réactualisation sportive... A l'année prochaine.



EDITEUR : ELECTRONICS ARTS
DÉJÀ DISPONIBLE



EDITEUR : CRYO
DÉJÀ DISPONIBLE

PaxCorpus

Ce jeu d'action futuriste polygonal dans lequel vous incarnez une minette en jupette armée d'un gun est ce que l'on pourrait appeler une triple insulte vidéo ludique ! Insulte à Peter Chung et à sa BD Eon Flux, insulte aux capacités de la PlayStation et tout simplement insulte aux joueurs. Vous l'aurez compris, ce jeu est l'exemple même de ce qu'il ne faut pas produire sur cette bécane. L'animation est ridicule, le moteur 3D asthmatique, l'environnement graphique d'une pauvreté affligeante et le plaisir de jeu inexistant. Allez, zou ! Aux ordures !

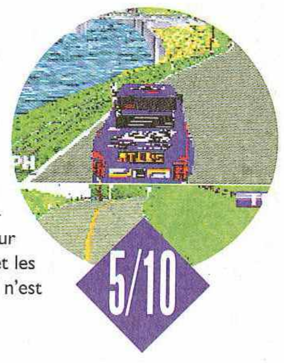


2/10



EDITEUR : JVC/VIRGIN I.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

Peak Performance



5/10

Peak Performance est un jeu de course qui ne paie pas de mine, voire qui ne fait franchement pas le poids techniquement. Mais là n'était pas son but : les développeurs voulaient un jeu qui soit bourré d'options, de véhicules et de réglages. C'est le cas. Peak Performance est extraordinairement complet à ce niveau, tout est réglable séparément sur votre véhicule, et vous pouvez éditer des tracés sur une piste. Mais les courses peu nombreuses (3, plus un mode mirror), et les textures vraiment dépassées, le rendent plutôt ennuyeux... d'autant qu'il n'est pas très rapide. Les bonnes idées ne suffisent pas, messieurs !

Motor Mash



3/10

Développé par Eutechnyx (les papas de Turbo Racing), Motor Mash ne s'avère être au final qu'une pâle copie de Micro Machine V3. Son mode multijoueur, ses graphismes cartoon et ses six environnements graphiques ne sauraient masquer le manque évident d'inspiration des développeurs et l'absence totale d'originalité de ce produit sans âme ni personnalité. En bref, cette course de petites tutures n'offre strictement aucun intérêt si vous possédez déjà Micro Machine V3. Les autres, ceux qui sont encore à la recherche de la convivialité ultime, auront vite compris en lisant ces quelques lignes vers quel produit se tourner...



EDITEUR : OCEAN
DÉJÀ DISPONIBLE



Felony

Que penser de Felony? Que penser de cette compilation de bugs qui va certainement se vendre aux alentours de 350 balles? Cette course-poursuite digne d'une série Z made in Hong Kong se rapproche, dans son concept, de la phase de conduite de Die Hard... le talent en moins, évidemment. L'action se résume à tout défoncer sur son passage, au volant de véhicules tous plus ridicules les uns que les autres (Vespa, camion-poubelle, etc.) pour échapper aux forces de l'ordre. Un foutage de gueule de plus comme on aimerait ne plus jamais en voir sur PlayStation...

1/10

EDITEUR : INFOGRAMMES
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1997

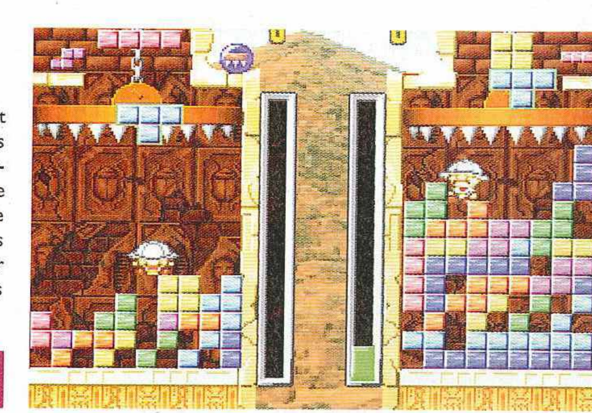
Tetris plus



7/10

On l'attendait, le Tetris Play... Il est beau, il est nouveau, il est frais et bien fait... Hum. Pas grand chose à dire de plus, si vous ne connaissez pas Tetris, renseignez-vous vite... Cet empilateur de briques propose outre le mode classique et le mode versus, un mode puzzle très bien conçu, auquel vous pouvez ajouter vos propres créations, sauvegardées sur Memory Card. Une excellente initiative pour tous les adeptes invétérés de l'empilage !

EDITEUR : JVC /VIRGIN I.E
DÉJÀ DISPONIBLE



Complétez votre collection



5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
Making of : Fade To Black, Formula One.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
Gros Plan : Smaïn.
Versions Longues : Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter α...



4 démos sur le CD ! Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...



Exclusif: TEKKEN 2 jouable
Sur le CD de démos : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clip vidéo).
Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : NTM.
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descent...

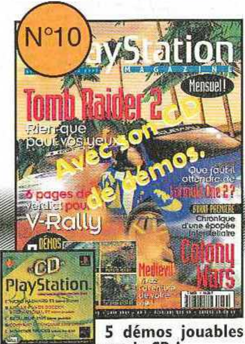


Exclusif : la démo jouable de Porsche Challenge.
Sur le CD de démos : Destruction Derby 2 (jouable), Porsche Challenge (jouable), Tunnel B1 (jouable), The Presidents of the US (clip) et Coolboarders (rolling démo).
Making of : V-Rally, Agent Amstrong, Net Yaroze.
Castings : NFS 2, FF VII, Soul Blade, Moto Racer...
Travellings : Porsche Challenge, La Cité, Micro Machines V3, Total NBA'97, NBA in the Zone 2...
Gros Plan : The Presidents of the United States.
Versions longues : Firo & Klawd, Tomb Raider, C&C, WipEout 2097, Soviet Strike...



Exclusif : la démo jouable de Lifeforce Tenka.
Sur le CD de démos : Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
Making of : Warcraft 2.
Castings : V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
Travellings : Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
Gros Plan : Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
Versions longues : Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...

Désolé ! Les numéros 1, 2, 6 et 7, ainsi que le numéro Hors-Série N°1, sont déja épuisés.



5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Micro machines V3 (jouable), Adidas Power Soccer international 97 (jouable), Excalibur 2555 (jouable), Command & Conquer (jouable), Monster Trucks (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Medievil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...



5 démos sur le CD ! Sur le CD de démos : Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Doberman, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet strike...



5 démos sur le CD : Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Making of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...



5 démos sur le CD : The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nigtmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...



Travelling : Tout Warcraft 2, le test complet, plus une aide de jeu détaillée pour tout connaître.
Un second volume de solutions, d'astuces et d'aides de jeu.
Les solutions de : Exhumed, Syndicate Wars, Porsche Challenge, ISS Pro, V-Rally, Excalibur 2555 AD, La Cité des Enfants Perdus, Wing Commander IV, Overblood, Vandal Hearts, Suikoden, Soul Blade, Tenka, Spider, Star Gladiator, Total NBA'97...

Faites vite!
Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
....
....
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville ....

☐ N°3 ☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°8 ☐ N°9

☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12 ☐ N°13 ☐ HS N°2

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.



Achat

Département 50
Achète Tomb Raider ou Crash Bandicoot pour 100 Frs. Tel à Tom au 02 33 51 64 34.

Département 54
Achète Sim City 2000 : 210 Frs, Fighting Force 250 Frs ou échange contre Tomb Raider, DBZ 22, Die Hard Trilogy, Crash Bandicoot, Porsche Challenge, Tunnel B1, WipEout ou vends de 120 à 200 Frs. Tel au 03 83 47 74 29.

Département 69
Achète Raystorm 150 Frs à débattre, cherche aussi jeux à prix intéressants. Tel au 04 78 60 74 32 après 20h à Julien

Département 87
Achète jeux PlayStation : Formula One 97, Oddworld, V-Rally, Rapid Racer, Soul Blade, Fighting Force, Destruction Derby 2, Ace Combat 2, Moto Racer, G-Police, Croc, Street Fighter Alpha Ex, Nightmare Creatures, Nuclear Strike à 150 Frs l'un. Tel au 06 12 30 69 21.

Département 91
Achète Resident Evil 130 Frs ou échange Pete Sampras pour ce jeu. Tel au 01 69 02 04 35 après 19h à Jessica.

Département 92
Achète PlayStation 600 Frs sans jeu. Tel au 01 47 86 34 63.

Contact

Département 13
Echange Sim City 2000, NBA in the Zone 2, NHL Face Off ou Toshinden 2 contre Soviet Strike ou Ace Combat. Tel à Willy au 04 91 41 08 38.

Département 17
Echange Porsche Challenge + X-Com Enemy + 50 Frs + WipEout, le tout contre Resident Evil ou Tomb Raider. Tel au 05 46 90 42 41 à Livan.

Département 56
Echange Sim City 2000, Krazy Ivan, NBA In the Zone, Ridge Racer 2, Time Commando contre Theme Hospital, Die Hard + pistolet (contre 2 jeux au choix), Micro Machines V3, Croc, Wing Commander 4, Blazing. Tel le week-end à Olivier au 02 97 75 15 02.

Département 59
Echange Soviet Strike, Rayman, Total NBA 96, NBA Live 96 contre Pandemonium, Smash Court Tennis, Micromachines V3, NBA JAM Extreme. Tel au 03 20 35 94 82.

Département 62
Cherche toute personne pour avoir des codes sur ISS Pro et Formula One 97. Tel à Yohann au 03 21 98 75 09 le mercredi ou le week-end.

Département 70
Echange NBA Jam contre autre jeu. Tel au 03 84 68 18 07 après 17h.

Département 84
Echange Destruction Derby 2 contre Rebel Assault 2. Tel au 04 90 85 74 31 après 18h.

Département 95
Echange Tobal n°1 + Soul Blade contre Croc, Rapid Racer, Street Fighter Ex + Alpha, G-Police ou Air Combat II. Tel à Denis au 01 39 31 08 80.

Vente

Département 1
Vends V-Rally, Lomax, Soul Blade, Adidas Power Soccer, Lomu Rugby, Soviet Strike entre 100 et 200 Frs à débattre. Tel à Hervé après 14h au 03 88 96 15 91.

Département 2
Vends Rayman 150 Frs ou échange contre Command and Conquer, Destruction Derby 2, Tomb Raider, Sim City 2000, Final Doom, Doom, Soviet Strike, WipEout 97, Crash Bandicoot ou Soul Blade. Tel à Benoit au 03 23 20 94 39 après 20h ou sur Tatoo au 06 57 84 82 98.

Département 2
Vends Fade to Black 120 Frs, Twisted Metal, Extreme Games 160 Frs, Crash Bandicoot 180 Frs, Tekken 2, Command and Conquer 200 Frs, achète Nuclear Strike, Formula One 97, Warcraft 2, Soul Blade, ISS Pro entre 150 et 200 Frs. Tel au 03 23 73 19 99 après 17h.

Département 6
Vends Croc 200 Frs ou échange contre Fighting Force, Street Fighter Ex Plus Alpha, Nuclear Strike ou autres news. Tel à Fabrice au 04 92 19 02 23 après 18h, vends aux alentours de Cannes et Grasse.

Département 7
Vends jeux PlayStation à 250 Frs : FF7, Toshinden 3, Wing Over, Tenka, Street Racer, Bushido Blade, Need for Speed 2, Soul Blade, Overblood, Rally Cross, Suikoden, Time Commando, Ace Combat 2, dans la région de l'Ardèche. Tel à Bertrand au 06 09 98 07 30.

Département 10
Vends Destruction Derby, Ridge Racer 100 Frs les 2 ou 70 Frs pièce, Rage Racer 250 Frs, Crash Bandicoot 190 Frs ou échange contre Formula One ou LBA. Tel au 03 25 82 94 90.

Département 11
Vends jeux PlayStation : Namco Museum Vol 2 de 50 à 100 Frs et vends pad bleu transparent à 50 Frs. Tel à Julien au 04 68 71 37 54.

Département 11
Vends ou échange The Raiden Project, Sim City 2000 contre Warcraft 2 ou Twisted Metal 2, Resident Evil. Yohann Bauzil Le Petit Rivel Route de Souilhanels 11400 Castelnaudary.

Département 13
Vends Pandemonium 200 Frs, Legacy of Kain 200 Frs, Tomb Raider 200 Frs, Die Hard Trilogy + pistolet : 200 Frs, Formula One 150 Frs, Fade to Black 100 Frs. Tel au 04 90 53 01 41 le soir.

Département 13
Vends jeux PlayStation : Crash Bandicoot 150 Frs, 2xtreme 150 Frs, Final Doom 180 Frs, Rebel Assault II 180 Frs ou échange contre Tomb Raider. Tel à Kevin au 04 91 25 85 58.

Département 13
Vends PlayStation, volant et pédalier 390 Frs, avec 2 pads + MC + Destruction Derby 140 Frs, Ridge Racer Revolution 250 Frs, Twisted Metal 230 Frs, Namco Museum 230 Frs, ESPN 250 Frs ou le tout pour 2190 Frs. Tel à David au 04 90 47 12 04 à 19h30.

Département 13
Vends Formula One à 150 Frs. Tel au 04 42 27 74 94 à Fabrice.

Département 13
Vends V-Rally, ISS Pro, Tobal n°1, Die Hard sans boîte et notice : 100 Frs, achète Memory Card 15 blocs, faire offre à Mathieu au 04 42 22 86 25, uniquement sur Aix-en-Provence.

Département 15
Vends Sim City 2000 : 250 Frs, Buble Boble 250 Frs, Worms 200 Frs, MC 75 Frs, câble RGB 75 Frs. Tel au 04 71 48 16 67 à Grégory ou Guillaume, échange possible.

Département 16
Vends Fifa 97, Tekken 1 : 300 Frs les 2 ou échange contre La Cité des Enfants Perdus, Chronicle of the Sword, Destruction Derby 2, Exhumed. Bouquet Fabien 10 Impasse Napoléon 16170 Rouillac ou tel après 18h au 05 45 96 54 09.

Département 25
Vends Top Gun, Jack is Back 150 Frs, LostWorld 300 Frs ou échange contre APSI 97, Tekken 2, Olympic Games ou les 2 premiers contre Action Replay ou le dernier contre volant + pédalier. Tel à Cyril après 17h au 03 81 39 32 45.

Département 25
Vends Porsche Challenge à 190 Frs port inclus. Tel à Pierre au 03 81 88 09 58.

Département 27
Vends Die Hard Trilogy, Tekken 2 : 300 Frs pièce ou 500 Frs les 2, port compris. Tel au 02 32 32 08 74 aux heures de repas.

Département 27
Vends Formula One, Micro Machines V3, Final Doom, Destruciton Derby 2, V-Rally 250 Frs pièce. Tel au 02 32 58 30 23 à David après 19h.

Département 28
Vends Micro Machines V3 250 Frs, Madden 98 : 250 Frs, Worms : 150 Frs. Tel à Fabien au 02 37 28 22 05.

Département 30
Vends volant et pédalier à 300 Frs, Formula One 180 Frs, V-Rally 275 Frs, port inclus, achète pad analogique 150 Frs et Memory Card 50 Frs. Tel à Joris au 04 66 23 63 29.

Département 31
Vends PlayStation Magazine du n°1 au n°13 : 24 Frs pièce avec CD démo. Tel au 05 61 51 18 47 après 17h.

Département 33
Vends Resident Evil 250 Frs, Need for Speed 100 Frs. Tel à Guillaume au 05 56 25 57 76 après 18h.

Département 33
Vends SoulBlade 250 Frs, V-Rally 250 Frs, NHL 97 : 180 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs, Street Racer 150 Frs, Johnny Bazookatone 100 Frs, Tekken 100 Frs. Tel après 18h au 05 56 24 32 71.

Département 35
Vends V-Rally 230 Frs, Micro Machines V3 : 200 Frs, Fifa 97 : 250 Frs. Tel à Bertrand au 02 99 41 64 28.

Département 35
Vends Final Doom tbe 200 Frs ou échange contre Die Hard. Tel à Aurélien au 02 99 82 37 61.

Département 36
Vends DBZ 22 à 179 Frs, Ridge Racer Revolution 200 Frs, Air Combat à 199 Frs ou échange l'un contre Worms, vends volant et pédalier Madcatz à 299 Frs. Tel à Nicolas au 02 54 27 58 52 après 19h30 sauf le week-end.

Département 37
Vends Suikoden avec boîte et notice : 150 Frs ou échange contre Rage Racer. Tel à Cédric au 02 47 53 90 94.

Département 38
Vends : Command and Conquer, Soviet Strike 200 Frs pièce et LBA, Legacy of Kain 240 Frs pièce. Tel au 04 74 96 31 09 après 17h à Philippe.

Département 40
Vends Crash Bandicoot et S. Fighter Alpha 2 à 200 Frs, Parodius et S. Fighter Alpha 1 à 130 Frs, Jumping Flash 1 à 100 Frs ou échange contre Marvel Comics ou autres. Aycirieix Nicolas 4 Impasse Viminal 40000 Mont de Marsan.

Département 42
Vends Tomb Raider, Sim City 2000 à 200 Frs pièce. Tel au 04 74 64 43 44.

Département 42
Vens Crash Bandicoot + codes + 6 démos intégrées : 170 Frs + frais de port. Tel à florent au 04 77 37 79 21.

Département 49
Vends Resident Evil 250 Frs à débattre, Adidas Power Soccer 200 Frs, Tekken 120 Frs à débattre. Tel au 02 41 69 92 55 si possible après 17h ou Thomas Sublard 89 Rue de la Tour 49800 Trelaze.

Département 54
Vends Die Hard, Crash Bandicoot 180 Frs ou échange contre Resident Evil. Tel à Arnaud au 03 83 33 15 32.

Département 57
Vends Legacy of Kain 200 Frs, Destruction Derby 2 220 Frs, Vandal Heart 230 Frs, Fifa 96 : 70 Frs, Air Combat 70 Frs, Tekken 2 : 210 Frs, recherche ISS Pro + volant + pédalier. Tel à David après 15h au 03 82 88 59 11.

Département 57
Vends V-Rally 250 Frs, Fifa 97 100 Frs, Cool Boarders 160 Frs. Tel au 03 87 99 38 60.

Département 57
Vends DD2 à 200 Frs, Ridge Racer Revolution 150 Frs, ESPN, WipEout, Toshinden à 70 Frs, échange possible. Tel à Eric au 03 82 50 74 03 après 17h.

Département 59
Vends jeux : Rage Racer, Dynasty Warrior, Need for Speed 2 : 210 Frs, frais de port contre remboursement inclus. Tel à Cédric au 06 81 31 85 54.

Département 59
Vends jeux de 150 à 200 Frs : Crash Bandicoot, V-Rally, Pandemonium, Tomb Raider. Buttner Eric 210 Rue du Faubourg de Roubaix 59800 Lille.

Département 59
Vends ou échange jeux : Formula One, Disruptor, Chevaliers de Baphomet, Porsche Challenge, Final Doom, Fifa 96 de 120 à 200 Frs. Tel à Gilles au 03 20 81 05 33.

Département 60
Vends Alien Trilogy, NHL Face off : 89 Frs. Tel au 03 44 76 65 05.

Département 62
Vends jeux PlayStation : Die Hard Trilogy : 200 Frs, Legacy of Kain 220 Frs, Suikoden 240 Frs. Tel au 03 21 43 43 98.

Département 62
Vends ISS Pro, V-Rally 230 Frs, Pandemonium, Destruction Derby 2, Namco Smash Court Tennis 170 Frs, tous les CD de démo et PlayStation Mag n°12. Tel à Stéphane au 03 21 24 77 32 après 16h.

Département 66
Vends Resident Evil 250 Frs. Tel au 04 68 95 45 18 après 12h.

Département 67
Vends Jet Rider, Worms, Alien Trilogy, Tekken, WipEout, Wing Commander 3, Toshinden et achète le hors-série n°1 de PlayStation Magazine, vends jeux entre 80 et 180 Frs. Tel au 03 88 74 59 73 à Alexis.

Département 68
Vends Tekken 90 Frs, Fire Storm 130 Frs, Andretti Racing et Player Manager 200 Frs l'un, Gex 100 Frs, C&C 180 Frs, Fifa 97 : 180 Frs, + 20 Frs de port pour tous. Tel à Antoine au 03 89 77 09 46.

Département 69
Vends Destruction Derby 79 Frs, D, Air Combat, Doom, Tekken, Total NBA 99 Frs, Formula One, Worms, DBZ 169 Frs, Command and Conquer, Sim City 2000 : 199 Frs. Tel à Jean-Christophe au 04 78 89 18 83 après 18h.

Département 69
Vends volant Madcatz + pédalier : 250 Frs, Destruction Derby 2, Micromachines V3, Lomu Rugby et WWF in your House à prix sympa, vends CD démo, recherche F1 97. Tel au 04 78 43 16 84 après 17h ou le week-end ou sur Tatoo au 06 57 76 22 60.

Département 69
Vends Toshinden 90 Frs, Twisted Metal 2 : 100 Frs, Shellshock 100 Frs, Tunnel B1, Hyper Tennis, Super Sonic Racers 120 Frs, Total NBA 96 : 150 Frs, Pro-Pinball 150 Frs, Jet Riders 150 Frs, Porsche Challenge 200 Frs. Tel à Jean-Charles au 04 78 45 00 29.

Département 69
Vends Motor Toon 2, Raging Skies, Tunnel B1, Crash Bandicoot, Command and Conquer, WipEout 2097 entre 150 et 250 Frs. Tel au 04 78 00 80 52.



Département 71
Vends Formula One 250 Frs, échange possible contre jeu récent. Tel à Benjamin au 03 85 45 2327 après 18h.

Département 73
Vends Crash Bandicoot 150 Frs, Pandemonium 150 Frs ou 300 Frs les 2 ou échange contre Resident Evil ou V-Rally. Tel à Jean-Baptiste au 04 79 63 11 37.

Département 75
Vends PlayStation + MC + 2 pads + cable RGB + souris + 12 CD de démos + 8 jeux (V-Rally, Formula One, Formula One 98, Les Chevaliers de Baphomet, ISS Pro, NFL Gameday, Adidas Power Soccer, Resident Evil) + revues, le tout pour 2700 Frs. Tel au 06 60 21 20 41.

Département 75
Vends Track and Field 150 Frs, Agile Warrior à 100 Frs, Cool Boarders à 200 Frs ou contre Die Hard Trilogy, Star Gladiator. Tel à Thomas au 01 47 35 99 52 après 18h45.

Département 75
Vends ou échange Projet X2 : 150 Frs, Tomb Raider 180 Frs, V-Rally 280 Frs, Adidas Power Soccer 96 : 150 Frs, Sampras Extreme 180 Frs, Resident Evil 150 Frs, Excalibur L555AD 200 Frs, Rage Racer, Total NBA, Mortal Kombat Trilogy à 200 Frs, Rayman 150 Frs. Tel à Régis au 01 4 540 48 95.

Département 75
Vends : Resident Evil, Tomb Raider, Mortal Kombat Trilogy, Command and Conquer 180 Frs l'un, Adidas Power Soccer, Bust A Move 2 : 150 Frs l'un. Tel à David après 20h au 01 45 86 04 67 ou au 06 60 27 08 29.

Département 75
Vends Destruction Derby, Tekken : 70 Frs l'un. Tel à Marie-Charlotte au 01 43 71 32 86.

Département 78
Vends ou échange Soulblade 200 Frs, Cool Boarders 150 Frs, V-Rally 250 Frs, Chevaliers de Baphomet 150 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs contre Tekken 2, Adidas Power 97, Resident Evil, LBA, volant Madcatz. Tel au 01 39 15 00 12 à Guillaume le week-end.

Département 78
Vends LBA 200 Frs, NBA Live ou Fifa 97 : 150 Frs ou échange contre Resident Evil. Tel à Nico au 01 30 56 19 38.

Département 78
Vends PlayStation + 2 pads + MC + 3 jeux (Fifa 97, V-Rally, Crash Bandicoot) + 5 CD démos : le tout pour 1500 Frs. Tel au 01 30 94 60 63.

Département 78
Vends PlayStation + 2 pads + adaptateur 4 joueurs + MC + CD démos + Tekken 2, V-Rally, ISS Pro + Player Manager : 2000 Frs. Tel à Danny au 01 30 54 63 34.

Département 78
Vends la série Platinium à 100 Frs/pièce, D, Alien 100 Frs, Adidas Power Soccer, Need for Speed, Final Doom à 140 Frs, Sim City 2000, Les Chevaliers de Baphomet, Porsche Challenge, Command and Conquer : 200 Frs, souris 100 Frs, 8 CD démos 70 Frs, les prix sont à débattre. Tel à Marc au 01 30 43 75 64.

Département 78
Vends V-Rally, Total NBA 97, WipEout 2097, Chevaliers de Baphomet 200 Frs pièce, Bushido Blade 150 Frs, Rage Racer et Need for Speed II : 70 Frs pièce, volant + pédalier Madcatz à 200 Frs. Tel à Laurent au 01 34 65 91 26.

Département 81
Vends ou échange V-Rally 350 Frs contre Tomb Raider et vends ISS Pro à 350 Frs. Tel à Julien au 05 63 60 71 60 après 17h.

Département 83
Vends Fade to Black ou échange contre Les Chevaliers de Baphomet, CD de démos pour 20 Frs. Tel à Pierre-Olivier au 04 94 73 64 93 le vendredi et week-end après 17h30.

Département 83
Vends PlayStation + 2 pads + 1 MC + V-Rally + Track and Field + ISS Pro, Bust A Move 2, Die Hard Trilogy, démos : 2800 Frs. Tel à Cyril au 04 94 20 60 10 après 18h.

Département 83
Vends Mortal Kombat 3, Tomb Raider à 200 Frs l'un. Tel au 04 94 33 01 51 à Marc.

Département 83
Vends : Cool Boarders, Adidas Power Soccer International 97 : 200 Frs, LBA 250 Frs, International Moto X entre 100 et 1250 Frs. Tel à Charles au 04 94 03 62 77.

Département 83
Vends jeux à 150 Frs : DD2, Die Hard Trilogy, Tomb Raider, Resident Evil, Soul Blade à 200 Frs ou le tout pour 800 Frs avec Extreme Pinball offert. Tel au 04 94 32 01 98 après 18h dans le 83 uniquement.

Département 84
Vends ou échange : Fifa 97, Need for Speed, Ridge Racer Revolution 150 Frs pièce ou échange contre autre jeu. Laissez message au 06 01 32 89 08.

Département 84
Vends PlayStation + volant + pédalier + 2 pads + 6 démos + 9 jeux : DD, DD2, Formula One, Tomb Raider, Toshinden, Fifa 96, Extreme Games, Total NBA 96, Resident Evil : 2100 Frs à débattre. Tel au 04 90 71 83 56 à Thomas après 16h30.

Département 91
Vends volant Madcatz (complet) 300 Frs. Tel au 01 60 15 12 45 après 19h.

Département 91
Vends Destruction Derby 2, Legacy of Kain, Need for Speed 2, Resident Evil de 180 à 200 Frs pièce. Tel après 19h au 01 64 57 22 55 à Nicolas.

Département 91
Vends jeux PlayStation : Destruction Derby 2 : 180 Frs, Die Hard Trilogy 180 Frs, Total NBA 96 : 130 Frs, Moto X : 150 Frs. Tel à Benjamin ou Alexandre au 01 69 85 32 81.

Département 91
Vends jeux PlayStation : Gex 80 Frs, Street Fighter Alpha 150 Frs ou les deux pour 180 Frs. Tel au 06 60 99 40 62 à Mathieu ou Tam-Tam au 06 01 25 73 44.

Département 91
Vends Tomb Raider 200 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 250 Frs ou échange contre Spider, Suikoden à 279 Frs, Legacy of Kain à 179 Frs, prix à débattre. Tel au 01 60 11 73 87.

Département 92
Vends Doom 200 Frs, Hi-Octane 99 Frs, Formula One 190 Frs, Theme Park : 190 Frs, MK3 : 100 Frs, Mickey Adventure 130 Frs, Road Rash 100 Frs, Street Fighter II Movie 110 Frs, achète les Chevaliers de Baphomet 100 Frs. Tel à Cyril au 01 46 66 16 51.

Département 93
Vends ou échange Rage Racer, Destruction Derby, Firestorm, Tekken, NFS entre 100 et 200 Frs, vends V-Rally et ISS Pro 250 Frs et Formula One 97 : 300 Frs, recherche Moto Racer. Tel à Cyril au 01 48 44 24 61 après 17h.

Département 93
Vends Space Hulk 250 Frs à débattre. Tel au 01 48 46 17 13 à Sylvain.

Département 93
Vends PlayStation + 2 pads + MC + Die Hard Trilogy + Command and Conquer + Tomb Raider + Pandemonium + pistolet + 2 CD de démo : le tout à 2000 Frs à débattre. Tel au 01 43 85 23 77 après 18h à Maxime ou Sébastien.

Département 93
Vends Porsche Challenge 200 Frs à débattre. Tel à Jean-Marc au 01 43 30 45 38.

Département 93
Vends Panzer General 2, ISS Pro, Transport Tycoon, Vandal Hearts, Soulblade 200 Frs pièce ou le tout 800 Frs, échange possible avec jeux récents. Tel à Alain après 18h au 01 43 03 59 96.

Département 93
Echange Tomb Raider contre Die Hard Trilogy et vends Les Chevaliers de Baphomet, Resident Evil 150 Frs pièce.Tel au 01 48 31 32 02.

Département 94
Vends Tomb Raider et Formula One 169 Frs pièce. Tel à Yoann entre 16 et 19h au 01 46 70 67 85.

Département 94
Vends V-Rally 275 Frs, Jet Rider : 180 Frs, LBA 230 Frs, Resident Evil 200 Frs, Porsche Challenge 270 Frs, volant Mad Catz et pédalier : 300 Frs, Pistolet Predator : 160 Frs. Tel à Arnaud au 01 43 24 97 07.

Département 94
Vends 2X Treme 180 Frs, Fifa 96 : 90 Frs, Die Hard 180 Frs ou échange contre Fighting Force. Tel au 01 48 81 88 89 vers 18h à Jauhar.

Département 94
Vends Les Chevaliers de Baphomet 160 Frs, Pandemonium 200 Frs. Tel à Robin au 01 43 99 94 84.

Département 95
Vends Street Fighter Plus Alpha 150 Frs, K1 Revenge 150 Frs, Oddworld 200 Frs, Formula One 97 200 Frs, Tekken 2 : 150 Frs. Tel à Sam au 01 34 10 74 29.

Département 97
Vends Les Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Tomb Raider 200 Frs, Cool Boarders 250 Frs, On Side 200 Frs, Victory Boxing 200 Frs, CD démos 30 Frs pièce. Tel au 05 96 64 84 08.

Divers

Jobs

Département 75
ULTIMA recherche un directeur de magasin pour St Malo. Contactez VIRGINIE au 01 43 38 96 31.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°15 en kiosque en décembre prochain. Rendez-vous en décembre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°15

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Critiques

Noël approche, c'est l'avalanche. Beaucoup de travellings ce mois-ci, et des titres de bonne qualité... Comme quoi, même si ça se rafraîchit au-dehors, vous aurez de quoi vous occuper devant la cheminée. Voici en tout cas les critiques de l'ensemble de la rédaction, qui n'a pas eu le temps de se refroidir... et risque bien de ne pas mettre le nez dehors le mois prochain !

	J-F. Morisse	N. Nini	N. Moulin	G. Szriftgiser	J. Santoni	V. Sebansky	D. Martinyuk	Et vous ?
FF7	9	9	9	9	8	9	9	
NIGHTMARE CREATURES	8	7	6	7	6	8	7	
CASTELVANIA	7	7	7	8	8	6	8	
HERCULE	8	7	6	7	6	5		
ACE COMBAT 2	7	8	8	8	7		7	
TEST DRIVE 4		7	5		6	4		
NHL '98		8	8	8	7	8		
DUKE NUKEM 3D	7	7	7	7	6		6	
G-POLICE	6	7	6	7	7	5	7	
FIGHTING FORCE	6	5	6	7	7	7	6	
MDK	6	7	5	7	7	4	7	
HERCS ADVENTURES	6	6		6	5		7	
TENNIS ARENA		8	7	8	7			
TURBO RACING	7	6	6	6	7	5		
DYNASTY WARRIORS	6	6		6	5		7	
OVERBOARD !	7	7	7	7	6		7	
DISCWORLD 2	6	8	5	7	5	5	6	

LE BAREME DES NOTES


Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?


Amusant trois secondes et demi.


Tout juste moyen.


Enfin un bon titre !


Exceptionnel !


Laissez tomber, y'a rien à voir !


Ouais, peut mieux faire.


Ça commence à être intéressant.


Tres tres bon !


Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16.
Gérants Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini.
Directeur artistique Alain Langlois.
Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hédon, Isabelle Lacombe, Stéfanie Brunelle, Catherine Branchut et Jah Rastafarai.
Secrétaire de rédaction Ivan Gaudé. ***Correctrice :*** Cécile Lando.
Corrections Photographiques Stéphane Leclercq ***Illustrateur*** Pi XX.
Publicité Claudine Lefebvre, Antoine Tomas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.

Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Vladimir Sebansky, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Grégoire Hellot, Nicolas Moulin, Christophe Delpierre et Pierre Mercier.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.

Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Copyright de la couverture Nightmare Creatures © Kalisto.
Remerciements à Fleur Breteau, Liz Ashford et Richard Brunois.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.



DUKE DÉTRUIT
LA COUCHE D'OZONE
DANGEREUX POUR VOS CONSOLES
DÈS NOVEMBRE
DUKE NUKEM
3D
GT INTERACTIVE
PlayStation
96.9 VOLTAGE FM
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
MCM
LA CHAINE MUSICALE
*2,23 F/mn.
MC2 ADVERTISING
Duke Nukem 3D™ ©1996, 1997 3D Realms Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.


Si vous n'avez rien à faire dans les jours qui viennent, sauvez la planète !
FINAL FANTASY VII
SQUARESOFT®
FINAL FANTASY VII.
LE JEU LE PLUS VENDU
AU MONDE.
3 CD POUR DES HEURES
DE JEU EN EXCLUSIVITÉ
SUR PLAYSTATION.
POWERLINE
08 36 68 22 02*
L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).
3615 PlayStation
PlayStation
Final Fantasy™ VII © 1997 Square Co. Ltd. Tous droits réservés. Développé par Square Co. Ltd et édité par Sony Computer Entertainment Europe.
Final Fantasy & SquareSoft sont des marques déposées de Square Co. Ltd.